MAZINGER Z
Octubre
2019
La revista definitiva
sobre arcades clásicos
ARCADE CLASSICS
Magazine
Número 2
BUBBLE BOBBLE
ALTERED BEAST
ARKANOID
Phoenix
...¡y muchos más!

Insert Coin To Continue...

…¡Pues aquí estamos otra vez! Bueno, ¿qué decir sobre la acogida que le habéis dado al anterior número de esta humilde revista sobre recreativas?...Sencillamente espectacular. No tengo palabras suficientes de agradecimiento para expresar lo feliz que me siento por ver que cada vez son más los amigos que leen lo que escribo. Para mí es un honor y una satisfacción difícil de expresar, y es que, al fin y al cabo, sin vosotros que estáis ahí al otro lado dándole vida a mis publicaciones, nada de esto tendría sentido.

Así que, una vez comprobado que el primer número de Arcade Classics Magazine os ha gustado (y mucho) a juzgar por los comentarios que amablemente me habéis hecho llegar a través de las redes sociales, ya es hora de lanzar nuestro segundo ataque y por eso aquí estamos una vez más, recargados de ilusión y nuevos (viejos) contenidos que seguro que harán las delicias de los buenos aficionados a las máquinas recreativas.

En este segundo volumen de la revista tenemos al mítico Mazinger Z en portada, lo que no obedece a ninguna casualidad: hoy analizamos su frenético shoot'em up en detalle, y como es lógico, siguiendo su estela tenemos otras 19 joyas retro que os hemos seleccionado con cuidado y esmero para hacer de este segundo número una experiencia de lectura y nostalgia lo más grata posible. Hay de todo: más shoot'em ups como el mítico Phoenix y UFO Robo Dangar, peleas callejeras a ritmo de puñetazos y disparos con Teenage Mutant Ninja Turtles, E-Swat y Altered Beast, superhéroes de Marvel desplegando sus asombrosos poderes con X-Men y Marvel Superheroes, tres grandes partidos de fútbol de la mano de Tehkan World Cup, Tecmo Cup 90 y Super Sidekicks 3, los mejores combates a muerte con Mortal Kombat, World Heroes y King of the Monsters, y por supuesto para redondear este número no nos hemos olvidado de incluir clásicos como Arkanoid, Ghosts'n Goblins, Bubble Bobble, Toki, Snow Bros y Gals Panic. Si todo esto aún no te parece suficiente para saciar tu apetito, no vendrá mal quedarte con un poco de hambre porque en Diciembre tendremos el jugoso Especial de Navidad de Play Again, nuestra revista hermana. Y en Abril de 2020 volveremos de nuevo con el número 3 de Arcade Classics Magazine. Se me amontona el trabajo, y a vosotros también, así que venga…¡a leer! Un fuerte abrazo.

Enrique Segura
Editor de Arcade Classics Magazine

Arcade Classics Magazine es una publicación gratuita y hecha sin ánimo de lucro. Las imágenes, nombres e imágenes que aquí se muestran han sido usadas con el único fin de su difusión cultural y son propiedad intelectual de sus respectivos autores y licenciatarios.

SUMARIO

Altered Beast — Página 4
Arkanoid — Página 7
Bubble Bobble — Página 10
Cyber Police E.S.W.A.T — Página 12
Gals Panic — Página 14
Ghosts'n Goblins — Página 16
King of the Monsters — Página 19
Marvel Super Heroes — Página 21
Mazinger Z — Página 24
Mortal Kombat — Página 27
Phoenix — Página 29
Snow Bros. Nick & Tom — Página 31
The Next Glory Super Sidekicks 3 — Página 33
Tecmo World Cup 90 — Página 35
Teenage Mutant Ninja Turtles — Página 37
Tekkan World Cup — Página 40
Toki — Página 43
UFO Robo Dangar — Página 45
World Heroes — Página 47
X-Men — Página 49

Si en el número anterior estuvimos revisitando todo un clásico de la ilustre galería de arcades míticos de Sega como es el Golden Axe, en esta ocasión descenderemos hasta el mismísimo inframundo para resucitar a un guerrero de entre los muertos y lanzarlo en pos de la aventura, en una genial obra más orquestada por el gran Makoto Uchida, creador del anterior y que aquí redefinió el concepto de aventura épica ambientada en la mitología clásica, llevándolo todo a un nuevo nivel de grandeza y belleza.

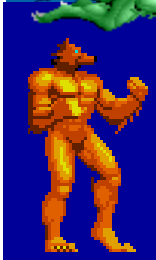
Altered Beast es, ante todo, un gran juego que destaca especialmente por la originalidad de su puesta en escena y por el rico legado cultural del que se retroalimenta para meternos de lleno en una aventura grandiosa y mítica, con ecos y reminiscencias de la Grecia Antigua y las leyendas de héroes mitológicos y seres sobrenaturales, que aquí dan rienda suelta a la imaginación de su creador adornando lo que de otra manera sería un simple beat'em up que habría pasado con más pena que gloria. Pero si hoy en día seguimos hablando de este juego es por diversos motivos, algo tendrá que lo hace tan atractivo y mágico a pesar de los años transcurridos desde su lanzamiento allá por 1988, hace ahora casi 32 años.

Lo primero que llama poderosamente la atención al tomar contacto con el juego es su colorido y atractivo aspecto gráfico, con personajes muy detallados que recuerdan al cómic o los dibujos animados.

La premisa argumental del juego es otro de sus puntos fuertes, al contar con un guión digno de una súper producción cinematográfica al más puro estilo de Hollywood (algo de esto tiene, de hecho, pero deberás llegar al final del juego para entender de qué estoy hablando) que lo hace más cercano a una película que a un simple juego de peleas.

En Altered Beast controlamos a un guerrero muerto en combate que es resucitado de su tumba y devuelto a la vida por el mismísimo Zeus para acometer la peligrosa misión de rescatar a su preciosa y preciada hija Atenea de las mismísimas garras del inframundo, a donde ha sido arrastrada y secuestrada por las más detestables criaturas del averno. Sin embargo, no estaremos solos en nuestra arriesgada misión, ya que contaremos con la asistencia del mismo Zeus que se encargará de mandarnos una serie de orbes mágicos que nos otorgarán el poder de transformarnos en una poderosa bestia de combate, que irá cambiando de una fase a otra en función de los distintos niveles de poder que vayamos alcanzando. Una vez transformados en bestia podremos enfrentarnos en igualdad de condiciones a los temibles jefes que nos aguardan en la recta final de cada nivel, cosa que no será fácil, asistiendo a algunos de los enfrentamientos más colosales que se recuerdan en la historia de las recreativas. Altered Beast es una delicia de juego que sabe recompensar tus esfuerzos, su encanto no pasa desapercibido.

¡Pero qué bestia eres...!

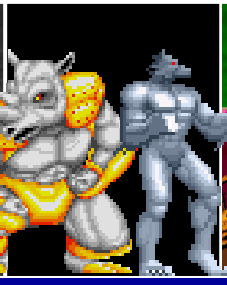


Como es lógico adivinar, uno de sus principales atractivos reside en el hecho de poder jugarlo en compañía de un segundo jugador, momento en el que la diversión de dispara exponencialmente y se hace enormemente disfrutable, aunque incluso en el caso de jugarlo en solitario te aguardan ratos de diversión absolutamente memorables. Es todo un clásico inmortal por el que no pasan los años, era genial y lo sigue siendo hoy en día.

Uno de los factores clave que otorgan una personalidad propia al juego, y al mismo tiempo una de sus señas de identidad es el hecho de que dependiendo de tu habilidad, la partida va cambiando y evolucionando en función de tus logros: si por un casual no eres capaz de transformarte en bestia a tiempo para enfrentarte a determinados enemigos especialmente poderosos, estarás condenado a una humillante derrota. Si por el contrario eres hábil y rápido a la hora de conseguir los tres orbes necesarios para poder realizar tu transformación, podrás recorrer el resto del nivel eliminando a tu paso a las hordas enemigas con muchísima más facilidad, lo que hace doblemente interesante el alzarse con los dichosos orbes para sacar ventaja cuanto antes de tu despliegue ofensivo como bestia una vez transformado.

Otro de los alicientes de Altered Beast es el familiarizarte con el tipo de bestia en cuestión en el que te toca transformarte dentro de cada nivel, pues una vez que domines sus habilidades únicas podrás dar rienda suelta a tu mejor versión ofensiva y destructiva. No es lo mismo manejar al hombre lobo que al dragón, o al tigre o el oso, por poner un ejemplo. Cada tipo de transformación te otorga una clase de habilidades completamente distintas y muy específicas que te harán especialmente poderoso o vulnerable a determinados ataques enemigos. Por ejemplo, el dragón es especialmente poderoso atacando desde las alturas, pero puede sufrir graves daños en tierra, y el hombre lobo es capaz de lanzar poderosas bolas de fuego desde la distancia pero no es especialmente resistente a los ataques cuerpo a cuerpo. Cada bestia tiene sus puntos fuertes y sus puntos débiles que deberás explotar a base de jugar y experimentar, intentando descubrir qué ataques y qué tácticas se ajustan mejor a tu estilo de juego.
Eso sí, si no eres muy hábil y andas un poco lento a la hora de recolectar los tres orbes necesarios para tu transformación, el juego puede hacerse un tanto cuesta arriba, pues jugarlo con tu forma humana básica no deja de ser una misión imposible y una lucha contra los elementos. O te transformas o serás derrotado, así son las cosas. Con respecto a su jugabilidad, Altered Beast tiene aquí otro de sus puntos más atractivos, pues su elemental sistema de juego lo hace accesible para cualquier tipo de jugador, desde el más hábil hasta cualquier principiante, no es necesario depender de complicadas secuencias de botones ni movimientos para poder disfrutar del juego. Básicamente y como ya hemos dicho se trata de avanzar dando puñetazos y patadas en forma de humano hasta realizar la transformación en bestia y entonces poder desplegar todo nuestro arsenal y una capacidad destructiva considerable. Los jefes finales añaden un tono de épica y un plus de dificultad a la fórmula, lo que prolonga su duración y hace aún mayor su atractivo, y si a esto le añadimos además la personalísima huella de Sega en su época de esplendor, nos daremos cuenta de que estamos ante un título imprescindible en tu colección de máquinas arcade favoritas.

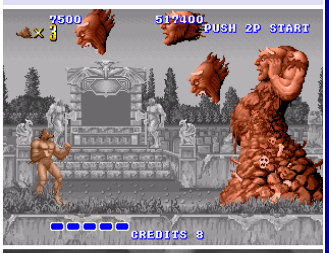
Como ya hemos señalado en el texto principal, la posibilidad de transformarte en bestia durante el juego es la seña de identidad principal del juego. A lo largo de las 5 fases del juego nos transformaremos por arte de magia en cinco bestias de combate bien diferenciadas y con atributos bien distintos: un hombre-lobo que es capaz de disparar bolas de energía a distancia y de desplazarse a toda velocidad por la pantalla barriendo a los enemigos envuelto en un cometa de fuego, un dragón que dispara rayos y que domina los cielos ganando así una posición estratégica , un oso de tremenda fuerza y resistencia que se lanza a por los enemigos enrollándose en una mortal bola de pelo giratoria, un hombre tigre de poderes similares a los del hombre-lobo pero que además puede atacar de abajo hacia arriba envuelto en un destructivo halo de fuego, y por último un hombre-lobo aún más poderoso que el de la primera encarnación. Todos tienen sus puntos fuertes y sus debilidades, pero una cosa es segura: sin su poder estás destinado al fracaso. Altered Beast sacará la bestia que hay en tu interior y le dará rienda suelta...



En general, Altered Beast es un juego brillante y con un ritmo constante que nunca llega a decaer, si bien es cierto que algunas fases se nota que están más trabajadas que otras, y algunos escenarios igualmente lucen mucho más detallados que otros. El hecho de ser un juego que deja cierta libertad a la habilidad del jugador hace también que la experiencia de juego varíe significativamente de una partida a otra, y si bien esto puede ser una ventaja (difícilmente harás dos partidas exactamente iguales) al final acabarás dominando sus rutinas y puede llegar a cansar. Siempre te quedará entonces la posibilidad de probar a hacer cosas nuevas: atacar de formas diferentes y sorprendentes, o transformarte en bestia en un momento diferente del juego, por poner un par de ejemplos. Al ser un beat'em peca de ciertos males endémicos propios de todo juego que pertenezca a este género, pero es con todo un título vibrante y que siempre te deja con ganas de más, por eso es frecuente que tras un tiempo acabes volviendo a él para recordar los buenos viejos tiempos en los que un planteamiento sencillo y un puñado de buenas ideas eran más que suficientes para construir un juego mítico.

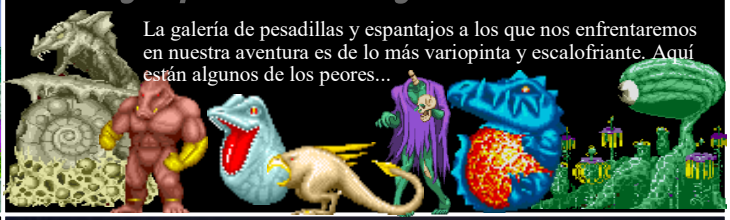
No hemos hablado de su dificultad, y si aún no lo hemos hecho es por dos motivos: al ser un arcade es algo que se le presupone (es duro pero justo, sabe recompensar al jugador esforzado y reincidente), y en segundo lugar es cierto que se trata de un juego difícil, pero una vez que se dominan sus rutinas más elementales nos daremos cuenta de que no es, ni de lejos, uno de los arcades más difíciles a los que nos podamos enfrentar.

Tanto si te gustan los beat'em up como si no, debes probar Altered Beast. Una y otra vez, hasta dominar a tu bestia interior. O quién sabe, a lo mejor eres de los que disfrutan dando rienda suelta a tu parte más primaria y destructiva. Para todo tipo de jugadores se hizo Altered Beast. Tanto si lo disfrutaste de pequeño como si nunca lo has probado, es un imprescindible con sabor a salón arcade que debes tener a buen recaudo en tu colección de favoritos. La gran cantidad de años transcurridos desde su aparición hasta el día de hoy pueden hacer que esté en desconexión con el mundo actual, pero es conveniente recordar que cada juego es hijo de su tiempo, y Altered Beast no es una excepción: sus gráficos y su planteamiento inocente pueden parecer desfasados, pero esto es lo que a todos nos volvía absolutamente locos en los 90. Éramos felices con esto y no necesitábamos mucho más, aunque si aún seguimos queriendo y recordando a Altered Beast es principalmente por su ambientación única y su arrolladora personalidad. Es una reliquia de un tiempo que desgraciadamente ya no volverá, un vestigio de una época en que cada nuevo arcade que Sega nos regalaba era una joya, un trozo de historia del entretenimiento electrónico y una forma de entender la industria que está actualmente en peligro de extinción. Al igual que al guerrero protagonista del juego, debes resucitarlo de entre los muertos y volver a darle una oportunidad. No te fallará.



Enemigos para todos los gustos

La galería de pesadillas y espantajos a los que nos enfrentaremos en nuestra aventura es de lo más variopinta y escalofriante. Aquí están algunos de los peores...



Un juego muy casero

Si fuiste el afortunado poseedor de una flamante Mega Drive allá por finales de los 80 y principios de los 90, seguramente recordarás con un cariño especial a Altered Beast, lo que no es de extrañar: era el juego que regalaban con la consola al adquirir el pack de inicio. Todo un lujo desde el salón arcade hasta tu casa.

Además, no solo se trataba de una conversión correcta o un juego más del montón, sino que era prácticamente un calco de la placa arcade original, y uno de los cartuchos de Mega Drive más emblemáticos y recordados para esta gran consola. A diferencia de su hermana pequeña para Master System, la conversión para Mega Drive sí que mantenía intacta la posibilidad de jugar a dos jugadores, haciendo posible el juego cooperativo que tan buenos resultados y tan buenos recuerdos nos trajo el Altered Beast original de las recreativas. Eso sí, la versión de 8 bits casi mejor olvidarla...

Lo mejor...

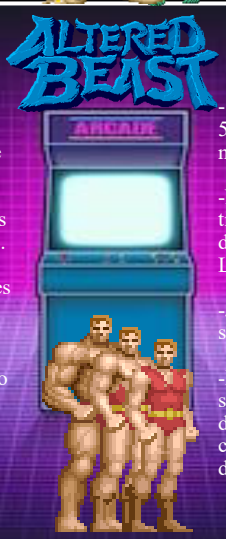
-Su ambientación única, mítica y legendaria: de la Grecia Antigua al salón de tu casa. Todo es clásico.

-Transformarnos en bestias de combate todopoderosas.

-Los combates con los jefes finales.

-Ver cómo tu personaje se va volviendo más poderoso con cada transformación.

-Jugar con un amigo.



Lo peor...

-Se puede hacer corto. 5 fases no dan para mucho…

-No poder transformarte a tiempo te hace el juego demasiado cuesta arriba. La dificultad se dispara.

-Jugando tú solo puede ser un poco monótono.

-El final del juego puede ser un tanto decepcionante, algunos lo consideran una tomadura de pelo...

Cuando Taito revolucionó el mundo del entretenimiento electrónico en 1986 con Arkanoid, probablemente no eran conscientes de la repercusión y el impacto que su nueva creación tendría para la posteridad.
Si bien el concepto del juego ya lo patentó Atari en 1976 con Breakout, con Arkanoid asistimos a un verdadero salto cuántico en cuanto a los juegos tipo "machaca ladrillos" se refiere, y por extensión, a los videojuegos en general.
Su colorido, sus vistosos gráficos (simplistas pero contundentes al mismo tiempo) y su endiablada dificultad, todo ello combinado con una increíble adicción capaz de mantenerte enganchado durante horas, conforman uno de los títulos más míticos de la historia retro y un referente constante e imperecedero a la hora de investigar el pasado y la razón de ser de esta industria en continua expansión.
Como seguramente ya lo habrás jugado en alguna ocasión (de lo contrario debo asumir que no has estado en el planeta Tierra durante al menos los últimos 35 años), no voy a perder el tiempo tratando de explicar en qué consiste el juego: tan fácil como machacar un muro de ladrillos de colores a base de hacer rebotar una pelotita que no para de rebotar por la pantalla. Fácil, simple y elemental. O al menos eso parece, porque si algo no es Arkanoid es fácil, precisamente. Estamos ante uno de los mayores retos que un ser humano puede afrontar en su vida, y creedme cuando digo que no exagero. La mera idea de pensar en ser capaz de terminar el juego con sus más de 30 pantallas sin apenas continuar la partida es algo que se me antoja tan imposible como pintar la Capilla Sixtina con una caja de ceras de colores y una escalera en tres días. Imposible. O casi. Porque precisamente ese "casi", ese resquicio de duda, esa mínima esperanza, es lo que te hará pensar (una vez más) que ahora sí se puede, y que aunque parezca imposible, tú lo vales y serás capaz de superar esa endiablada fase que tantas horas te está costando acabar. Así es Arkanoid, sabe hacerte sentir especial y jugar con tus sentimientos.

Todas las pantallas de Arkanoid

En el espacio, nadie puede oirte gritar...

El diseño de los niveles de Arkanoid es el producto de una mente brillante. Algunos van de lo más elemental a lo más rebuscado, hay varias pantallas de bonus por ahí escondidas, y por supuesto no podemos pasar por alto esa inolvidable pantalla final en la que nos veremos las caras con el malvado jefe final. Hay para todos los gustos, y algunas están grabadas a fuego lento en el inconsciente colectivo de la comunidad de jugadores retro.
Aquí las tienes todas de arriba abajo y de izquierda a derecha: seguro que todavía tienes pesadillas con algunas de ellas y una pelotita rebotando...

En Arkanoid todo es elegancia, desde el planteamiento del juego en sí mismo hasta el diseño de sus intrincados niveles, pasando por el concepto del mismo mueble arcade, que se juega con un stick redondo especial que hace desplazarse con suavidad y precisión a la nave que controla el jugador, y que no es otra cosa, en el fondo, que el palo sobre el que rebota la pelota que irá destruyendo los ladrillos uno a uno. Como vemos, estamos ante un juego único en todos los sentidos, uno de esos títulos que aparecen y marcan un punto de no retorno hasta el punto en que revolucionan un género y nada vuelve a ser igual. Arkanoid es muy posiblemente uno de los 100 mejores videojuegos de todos los tiempos, y lo es por muchos motivos, pero ante todo y sobre todo porque supo reinventar y redefinir un género y empujarlo hacia delante con tal fuerza que su eco aún sigue repercutiendo en la actualidad. Ya no se hacen juegos "machaca ladrillos", es evidente, pero lo que aparece en forma de juegos para teléfonos móviles o similares lleva su huella hasta el punto en que casi todo el mundo suele referirse a los juegos de este estilo como "un juego tipo Arkanoid". Es lo que tiene ser el mejor, que te acabas convirtiendo en el estándar.
Inició una saga con varias secuelas (brillantes todas ellas) y ha aparecido en prácticamente la totalidad de sistemas y plataformas habidas y por haber en las que se pueda jugar haciendo rebotar una pelota por la pantalla, y hoy en día os aseguro que sigue siendo tan excitante y divertido como hace más de treinta años. Como sucede con todos los juegos que se adelantaron mucho tiempo a su época, el paso de los años suele tener un efecto bastante benigno y compasivo, como sucede con Arkanoid, por el que no parecen pasar los años. Otro hecho que suele pasar inadvertido sobre este juego, y que le hacen el perfecto candidato a ser el único juego que me llevaría a una isla desierta para pasar mucho tiempo es que su sistema de juego basado en la aleatoriedad (nada más impredecible que el rebote de una pelotita descontrolada) hacen de Arkanoid un juego absolutamente cambiante y con el que es completamente imposible repetir dos partidas iguales. Por decirlo en otras palabras: una mínima y leve variación en tu desplazamiento por la pantalla se traducirá en que la pelota rebote de una manera completamente distinta a como tú tenías pensado, lo que te obligará a replantearte tu estrategia y tu próximo movimiento constantemente y en tiempo real. Como jugar al tenis pero trasladando tus movimientos a la pantalla y al uso de la raqueta que en Arkanoid es una nave espacial...Porque esa es otra. Aquí el guión y la originalidad también importan. Lejos de plantear un simple reto minimalista como lo era (aunque muy bien aprovechado) Breakout de Atari, en Arkanoid asistimos a una emocionante aventura en la que, tras ser absorbidos por un agujero espacial, deberemos destruir toda la escoria espacial formada por acumulaciones de "ladrillos de colores" que impiden nuestro avance para intentar escapar de ahí. Original, ¿eh?...

Al final del juego, en la esperadísima última pantalla, a la que por supuesto que no serás capaz de llegar sin antes haber continuado más veces de las que te atreverías a confesar en público, te aguarda el malvado jefe final, el responsable de haberte engullido y al que deberás derrotar no sin antes propinarle unos cuantos impactos con la pelotita en plena cara...Todo un ejemplo de adicción, dificultad, perseverancia y masoquismo en un solo reto.
Si pese a todo consigues terminarte Arkanoid, da igual, porque volverás a jugarlo una y otra vez con el paso de los años, y es que el placer estético y la sensación de sinestesia que es capaz de producirte este juego es difícilmente descriptible, solo serás capaz de darte cuenta de que te sientes extrañamente feliz al jugarlo, y cada vez que logres colar la pelota por los bordes laterales o superiores de la pantalla y veas con satisfacción como tu jugada maestra hace que la pelota cause estragos entre los ladrillos, haciéndolos saltar por los aires, te sentirás como el amo del mundo. Raro de explicar y sin embargo muy real, cualquiera que lo haya jugado sabe de qué estoy hablando ahora mismo.
Otra cosa que hace grande a Arkanoid es que su simplista pero atractivo diseño gráfico lo hacen el perfecto candidato para funcionar perfectamente en cualquier sistema de entretenimiento electrónico, ya sea en una Game Boy monocroma o en una inocente pero magnífica conversión de ZX Spectrum. Sea cual sea el sistema elegido, la grandeza de Arkanoid está ahí de forma intacta. Es lo que tienen los grandes juegos: necesitan poco para entretener mucho.
Arkanoid es la perfecta reivindicación del famoso dicho de que muchas veces "menos es más", es imposible ofrecer más por menos, y es al mismo tiempo la metáfora pura del mito de Sísifo: no importa con cuánto esfuerzo seas capaz de arrastrar la enorme piedra hasta la cima, los dioses acabarán castigando tus pecados del pasado y volverán a tirarte la piedra cuesta abajo. Y entonces, otra vez, deberás volver a iniciar la subida hasta lo más. Arkanoid es lo mismo pero sustituyendo la piedra por una pelota que rebota destrozando ladrillos multicolores: sabes que no vas a poder llegar al final, pero en tu torpe cabezonería seguro que lo sigues intentando. Y lo peor de todo es que encima te gusta...

Lo mejor... ARKANOID Lo peor...

-Supuso un antes y un después en la historia de los videojuegos.

-El diseño de los niveles es genial, no hay ni una pantalla mala.

-Su nivel de adicción roza en la ilegalidad y lo confesable públicamente.

-Es Arkanoid, ¿qué más necesitas?...Ya lo dejó todo inventado.

-Es difícil. MUY difícil.

-Su dificultad puede incluso hacerlo injugable para según qué tipo de jugadores.

-Hoy en día se ha quedado bastante obsoleto en la mayoría de sus apartados.

-Si juegas echando monedas te quedarás en la ruina.

Otro clásico imperecedero que pegó tan fuerte que todavía se puede escuchar el eco de su impacto. Bubble Bobble es un clásico retro que curiosamente hoy en día podría poner en más de un serio aprieto al jugador más avezado y curtido en mil batallas. Su planteamiento, la idea que subyace tras su aparentemente inocente e infantil aspecto no puede ser más básica: controlas a un pequeño dragón que lanza pompas de jabón por la boca (¿los dragones no lanzaban fuego por la boca?), capaces de envolver temporalmente a los enemigos en una pelota pegajosa, sobre la que deberás saltar y dejarte caer encima para aplastarlos de uno en uno. Esta genial idea encierra una capacidad para divertir y enganchar que alcanza tintes dramáticos a partir de los diez primeros niveles, mucho más aún si jugamos en compañía de un amigo que controle al segundo dragón. Estos dos simpáticos dragoncitos, Bub y Bob, se han convertido gracias a Bubble Bobble en auténticos iconos de la cultura popular contemporánea, llegando incluso a protagonizar otra serie de juegos que a su vez constituyen un spin-off de la saga principal: nos estamos refiriendo a la franquicia Bust-A-Move, más conocida por estos lares como Puzzle Bobble (en recuerdo y homenaje a la consagrada saga central que hoy recordamos en nuestra revista).

Bubble Bobble es una leyenda retro y lo es por muchos motivos, pero si tuviéramos que reducir la cuestión a un simple argumento sin paliativos diríamos que se debe a lo divertidísimo que sigue siendo pese a tener ya más de treinta años. Lo antiguo no está reñido con la diversión.

Como no todo iba a ser tan sencillo, esto de lanzar burbujas y envolver a los enemigos se complica de sobremanera gracias a varios factores a tener en cuenta que convertirán tus partidas en pesadillas: por un lado, el intrincado y enrevesado diseño de los niveles te obligará a veces a manejarte por estructuras imposibles en las que tu movilidad será más que reducida, por decirlo amablemente, y cuando creas que ya tienes a tus enemigos listos para saltarles encima y hacerlos volar en pedazos, descubrirás con cara de pánico que: A) el tiempo está a punto de acabarse. Aquí el reloj importa, y mucho. No solo debes acabar con todos tus enemigos, además debes hacerlo rápido o si el cronómetro llega a cero morirás.

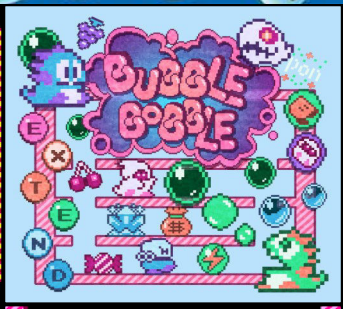
B) tus enemigos no son tontos, y lejos de estarse quietos esperando a que vayas amablemente a pisotearles la cabeza, acabarán por reventar tus pompas de jabón y encima, para colmo de males, se cabrearán mucho e irán a por ti: has sido un chico malo y ahora te toca pagar las consecuencias.

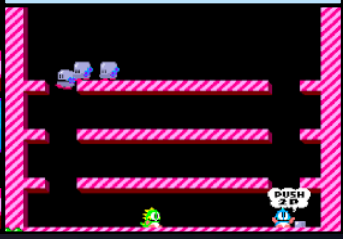
C) Algunos de tus enemigos también disparan. Esto lo complica todo (y mucho), porque ya no vale con saltar y encerrar a los rivales en pompas de jabón, además deberás andarte con cuidado y esquivar sus proyectiles.

Como vemos, no se trata de un juego fácil ni mucho menos...

Afortunadamente, y como decían los Beatles, lo intentaremos "con un poco de ayuda de los amigos", y es que al jugar a dobles, y solamente de esta forma, es cuando descubriremos el verdadero potencial de Bubble Bobble para divertir y enganchar. Jugarlo en solitario es divertido, no lo vamos a negar, pero si por un casual puedes verte acompañado de un amigo (o de ese primo que siempre venía en vacaciones a pasar unos días a tu casa y se acababa yendo totalmente picado) y juegas a dobles, entonces verás que la tarea se hace mucho, mucho más llevadera. Sin llegar a convertir la experiencia en algo sencillo, sí que al menos la balanza se equilibra bastante más. Ya sabes, por aquello de "yo me encargo de los de la derecha y tú de los de la izquierda", aunque al final todo se fuera al garete y cada uno acabe haciendo lo que pueda dando saltos como locos por el escenario. La vida está hecha de momentos así, no hay nada más loco que una partida a dobles en compañía de un amigo a Bubble Bobble o casi cualquiera de los grandes arcades míticos de los 80 y los 90, y de vez en cuando es bueno recordarlo y es justo atribuirle el mérito que tiene, aunque solamente fuera por hacernos los años de la crianza más llevaderos.

Todo en Bubble Bobble es mítico: desde el planteamiento genial e irrepetible (seguido muy de cerca por Snow Bros, del que te hablamos más adelante en este mismo número de la revista), pasando por el diseño de los protagonistas y los enemigos, sin dejarnos atrás, por supuesto, la recordada y mil veces tarareada musiquilla de fondo (seguro que ahora mismo la estás recordando mientras lees esto, y lo peor es que ya no vas a poder dejar de cantarla en lo que queda de día) y hasta llegar a la gran repercusión que ha tenido con el devenir de los años, entre otras cosas porque lo han reconvertido para todos y cada uno de los ordenadores, consolas y aparatos en los que se pueda jugar a un videojuego que hayan existido jamás. Lo tienes por todas partes y está disponible para jugarlo en cualquier versión. Es igual cuál escojas: todas son geniales. Pero aunque solo sea por tradición y lealtad, nos quedamos con el arcade original. Insuperable.





Qué duda cabe de que hay personajes que dejan huella, unos mucho más que otros, y ajenos a modas pasajeras vuelven una y otra vez cada cierto tiempo para saciar el hambre y las ganas de sus legiones de seguidores, que por supuesto no dudarán un segundo en hincarle el diente al nuevo producto protagonizado por su héroe de turno. Robocop fue sin duda un mito insuperable y un icono clave para entender la América de la era Reagan de finales de los años 80, su sombra es muy alargada y la grandeza del personaje ha hecho que de la noche a la mañana le salieran clones de todo tipo hasta debajo de las piedras. Los videojuegos son un terreno de cultivo especialmente propicio y próspero para este tipo de "hijos ilegítimos" que a veces con más pena que gloria (y de forma más oficiosa que oficial) vienen a cubrir el hueco dejado por los personajes a los que imitan. Este es muy probablemente el caso de Eswat, una recreativa de Sega que en 1989 recogía el testigo de Robocop y nos proponía (una vez más) encarnar a un agente de policía que (una vez más) recurría a la tecnología y una coraza cibernética para acabar (una vez más) con las bandas de maleantes, ladrones, delincuentes y otras gentes de mal vivir que asolan la ciudad. Demasiados "una vez más", tal vez, pero lo cierto es que nada de esto nos impide rendirnos ante la evidencia de que estamos ante un juego que, pese a darle un lavado de cara a algo ya conocido y jugado varias veces, sigue sabiendo engancharnos y divertirnos sin importarnos que estemos ante un producto revolucionario. A veces, unos buenos tiros y unos gráficos contundentes y unas mecánicas recicladas son más que suficientes para poder disfrutar de un juego. Siendo justos con Eswat, tenemos que concederle su capacidad para divertir por encima de todo lo demás, es ante todo un juego muy disfrutable y con virtudes propias como para ser algo más que una copia mejor o peor de otro juego. Eswat comparte una característica similar con Altered Beast, del que te hemos hablado en las primeras páginas de este número, y es el hecho de poder mejorar los atributos de nuestro personaje a base de fortalecer sus partes hasta evolucionar en algo realmente potente y con una capacidad de fuego contundente. Si al principio somos un simple agente de calle armado con una triste pistola que solamente permite una cadencia de disparos muy baja, poco a poco y a base de superar las fases cumpliendo ciertos requisitos, y tras capturar a los jefes finales de los primeros compases del juego, podremos mejorar nuestro equipo con partes cibernéticas que nos convertirán en un verdadero ejército de un solo hombre, y así, convertidos en algo que es más máquina que hombre haremos frente a los enemigos con posibilidades de salir victoriosos de este fregado.

Como es evidente, hay enormes diferencias entre jugar las fases armados con la pistola de inicio a disponer de la potencia de fuego que nos proporciona la armadura Eswat en sus etapas más evolucionadas, pero en cualquier caso dependerá de tu habilidad el salir airoso de las distintas situaciones. De todas formas, no te creas que tener la armadura completa es garantía de ser invulnerable y de éxito seguro, el sistema de juego de Eswat hace posible que determinados enemigos (especialmente algunos jefes finales) sean capaces de tumbarte a la mínima de cambio a pesar de estar acorazados con la armadura de combate, y por el contrario, podríamos decir que aunque con mucha dificultad, es perfectamente posible para un jugador experto superar ciertas zonas a base de pistola en la forma base de agente armado, si bien esto último está solamente al alcance de los jugadores dotados de una habilidad fuera de lo común. Sea como fuere, Eswat ofrece todo lo que promete: diversión directa sin excesivas complicaciones y un sistema de juego adictivo, contundente y simple. Dispara, esquiva, salta, muévete y vuelve a disparar. Es sencillo. O al menos sobre el papel, porque como ya hemos dicho la cosa se puede complicar bastante.
Eswat es una mezcla entre Shinobi (marca de la casa, también de Sega), Robocop de Data East y Altered Beast (también de la casa), al combinar elementos y mecánicas de todos ellos en uno solo. Para el jugador avezado no resulta difícil identificar situaciones, incluso personajes y ciertos principios que ya hemos visto en estos títulos anteriormente mencionados y en muchos más. Eswat no es un ejemplo de originalidad, pero tampoco lo pretende. Lo curioso es que funciona muy bien.

Llévate este poli a tu casa...

Eswat se pudo disfrutar en multitud de versiones caseras diferentes y de todos los calibres: desde la bastante potable versión para Spectrum 128k hasta la genial conversión de Mega Drive, en todas sus encarnaciones supo mantener su espíritu arcade y macarra. Con sus evidentes variaciones y limitaciones es disfrutable en cualquier caso...

Parte hombre, parte maquina...

...¿copia de Robocop?

Las comparaciones son odiosas pero a veces inevitables. No son pocos los que sospechan de que a rebufo del tremendo éxito que cosechó Data East con su magnífica traslación de las aventuras de Robocop al videojuego, Sega no tardó (tan solo un año después) en sacarse de la manga a un oficial de policía que tras acorazarse con un traje robótico y una enorme capacidad de fuego se enfrenta a las interminables legiones de pandilleros y macarras del barrio...y el resto ya es de sobra conocido por todos. ¿Casualidad?, ¿simple coincidencia?...Lo cierto es que las similitudes entre Eswat y el mítico Robocop son demasiadas como para dejarlas pasar por alto...

Eswat es un juego un tanto irregular, es cierto que la tensión y el ritmo no decaen en ningún momento, pero es un juego un tanto extraño que alterna fases frenéticas de tiroteos constantes y acción sin descanso con otras fases que no acaban de encajar en el conjunto global por un motivo u otro: lo mismo sucede con el diseño de algunos personajes secundarios, jefes finales incluidos (van desde lo sublime a lo ridículo) lo que a veces da la sensación de ser un juego sin pulir. Ojo, no estoy diciendo que sea malo, ni tan siquiera mediocre, pero a mí por lo menos me da la sensación de que un poco más de tiempo de testeo por parte de sus programadores puliendo ciertos detalles le habría sentado de muerte a este Eswat, que se queda a las puertas de entrar en el Olimpo de los grandes arcades consagrados de la historia retro.
No es un "triple A" ni tampoco juega en la primera división de los grandes juegos arcade, pero a veces la imperfección es la antesala de lo sublime. Eswat es un gran juego, al que si le sabes perdonar ciertos defectos podrás sacarle un gran partido y apreciarlo como es debido, aunque esto último solamente lo conseguirás a base de dedicarle horas. Es entonces cuando empezarás a ver sus defectos como menos importantes y ensalzarás sus virtudes (que las tiene, que duda cabe) por encima de todo lo demás. Una excelente alternativa a Robocop que viene para ganarse el respeto a base de disparos. Dale una oportunidad y no te arrepentirás. Los hay mejores, pero también infinitamente peores...

Lo mejor...

-Su ritmo no decae, es vibrante y adictivo y no da un segundo de descanso.

-El diseño de las armaduras cibernéticas Eswat y su potencia de fuego brutal.

-Recuerda a Robocop en aspectos muy positivos, y eso siempre es algo bueno.

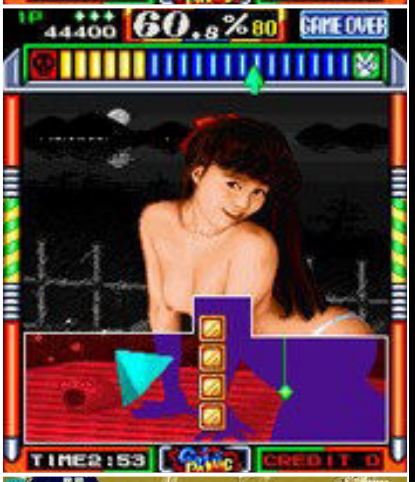
-Jugarlo a dobles hace que la diversión se multiplique exponencialmente.

Lo peor...

-Progresar depende de tu habilidad como jugador, si no consigues las mejoras cibernéticas puede hacerse injugable.

-Puede parecer una copia barata del Robocop de Data East, incluso es inferior a éste pese a salir un año después.

-Algunos jefes finales son un poco ridículos y sencillamente no encajan.



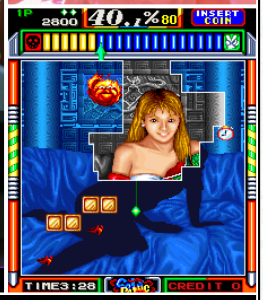
Estamos ante toda una leyenda de los salones de máquinas recreativas: la calenturienta imaginación de los (por aquellos tiempos) adolescentes y la imaginería popular han hecho que Gals Panic sea protagonista de toda una bizarra colección de leyendas urbanas y anécdotas extravagantes que, recordadas hoy en día, nos producen una inevitable sonrisa de vergüenza ajena y cierto sonrojo que pueden llegar a ser difícilmente confesables. Porque, sí, habéis acertado, Gals Panic era ese juego en el que salían chicas desnudas (lo cierto es que muy desnudas tampoco estaban), que nuestra enfermiza imaginación adolescente magnificó, haciendo que lo que hoy en día se contemplan tan solo como inocentes ilustraciones o pin-ups de chicas ligeritas de ropa, nos parecieran por aquellos lejanos primeros años de los 90 como algo que rayaba peligrosamente en el escándalo. Volved a verlo ahora, y os daréis cuenta de que no era tan fiero el lobo como lo pintaban. Leyendas urbanas y deformaciones de la realidad a un lado, lo cierto es que Gals Panic es algo más que un juego en el que hay que destapar las ilustraciones de chicas semidesnudas, de hecho, posee cualidades propias suficientes como para ser igualmente divertido y válido si (por poner un ejemplo que me voy a inventar ahora mismo) en lugar de chicas ligeritas de ropa se escondieran ilustraciones de Los Vengadores o de Spiderman, por decir algo.

Efectivamente, Gals Panic es un buen juego, y lo seguiría siendo independientemente de que estuviera respaldado por el atractivo de destapar a las chicas, pero la verdad es que se hizo famoso por esto último. Si nunca lo has jugado te estás perdiendo un juego picante (nunca mejor dicho) y original, en el que deberás ir recorriendo un gran lienzo tras el que se oculta una ilustración de una guapa chica de la que inicialmente solo se intuye la silueta al trasluz. Tras ir recortando poco a poco pequeños pedacitos del escenario, esquivando arañas gigantescas y todo tipo de enemigos repulsivos, las partes de la ilustración por las que hemos ido pasando se irán destapando dando paso a la foto en cuestión, hasta llegar a completar un porcentaje determinado del total del lienzo y poder, por fin, disfrutar de la contemplación (eso sí, tan solo durante unos escasos segundos) de la imagen de la chica seleccionada. ¿Y tanto follón para esta tontería? Pues sí, hay gente que se escandaliza por poca cosa. De todas formas, y volviendo a lo que nos interesa, que son los juegos, en este deberemos usar la cabeza y trazar un plan para ir comiéndole trocitos al escenario para ir descubriendo el fondo de la imagen sin morir en el intento. Esto, dicho de esta manera, parece fácil pero no lo es en absoluto. Morirás cien veces para poder destapar a la chica misteriosa de la imagen, y además, en un refinamiento de crueldad, los programadores de Gals Panic castigan duramente a los tramposos: si estabas pensando en comerte de golpe un (digamos) 25% del total de la ilustración, así deprisa y corriendo y por acabar cuanto antes (aquí el crono también es importante), la foto se girará súbitamente, pero descubriendo a una horrible bruja o la cara de un monstruo en lugar de la preciosa estampa de esa chica desnuda que tanto sacrificio nos cuesta desvelar. Cruel pero efectivo, ¿eh?...

Los tramposos nunca prosperan en Gals Panic, así que si eres de los que les gustan los speed run (a mí me parecen una de las formas más horribles de destrozar un juego) y quieres acabar por la vía rápida, con Gals Panic la llevas clara.

Al principio puede parecer sencillo (nunca lo es), pero en cualquier caso una vez superada la primera pantalla (escojas la chica que escojas de inicio), luego la cosa se complica hasta límites insospechados, obligándote a continuar una y otra vez. No era tarea fácil, ya te lo advertimos.

Historia de un escándalo...



Gals Panic fue un bombazo en la primera mitad de los años 90, prácticamente no había ningún salón de máquinas recreativas que se preciara de cierta reputación y de una selecta clientela que no lo tuviera. Ir a tu salón arcade favorito y ver un mueble de Gals Panic rodeado de masas humanas babeando para ver a la chica desnuda era todo un acontecimiento social en aquellos tiempos.
Mención aparte merece la interminable serie de bootlegs (versiones piratas) y alteraciones que ha engendrado el título original y que llevan años (décadas en realidad) circulando por Internet (Te hablamos de ellas con más detalle en el recuadro de la izquierda).
Ya sea en el arcade original o en cualquiera de sus infinitas iteraciones y entregas, Gals Panic siempre ha sabido mantener el morbo y la provocación atrayendo al jugador hasta los límites de lo prohibido, y aunque mucha gente lo considere un juego "para adultos", lo cierto es que esta denominación sería más apropiada por su mecánica que por el tema de las chicas desnudas. Ningún jugador novato duraría mucho en una partida de Gals Panic, y es que su mecánica y su desarrollo solamente lo hacen recomendable para jugadores curtidos en mil batallas. Es fresco, original, provocador y diferente. Si estás cansado de tantos juegos de pegar puñetazos o disparos, quizá sea hora de darle una oportunidad.

El éxito de Gals Panic hizo que en breve tiempo aparecieran clones, bootlegs y secuelas a porrillo y hasta debajo de las piedras. La colección completa de juegos pertenecientes de una forma u otra a la saga Gals Panic es interminable, hasta el punto de que es difícil identificar a qué versión del juego has jugado transcurridos unos años. Cuesta recordarlo, entre otras cosas, porque hay una gran confusión al respecto. Mucha gente incluso ha jugado a versiones semi pornográficas (totalmente no oficiales y hechas por aficionados) del juego sin saberlo. Si recuerdas la versión a la que jugaste más subidita de tono de la cuenta es porque muy posiblemente se tratara de un bootleg (versión pirata) y no del original de Kaneko.
Hay hasta versiones del juego con contenido muy explícito como fotos digitalizadas extraídas de películas X y desnudos integrales de chicas mostrados con todo lujo de detalles. Posiblemente el origen de algunas de las más morbosas (y ridículas) leyendas urbanas que circulan al respecto de Gals Panic están relacionadas con estos bootlegs y no con el juego original. Cosas de hacerse popular y caer en malas manos…

Lo mejor...

-Su adictivo sistema de juego

-Su originalidad: es diferente a todo lo que hayas jugado.

-Las fotos de algunas chicas (mira también en Lo peor…)

-Las risas que te echas cuando te "castigan" por ansioso y sale la cara del espantajo…

Lo peor...

-Su dificultad lo hace accesible solamente para algunos jugadores.

-Las fotos de algunas chicas (mira también en Lo mejor...)

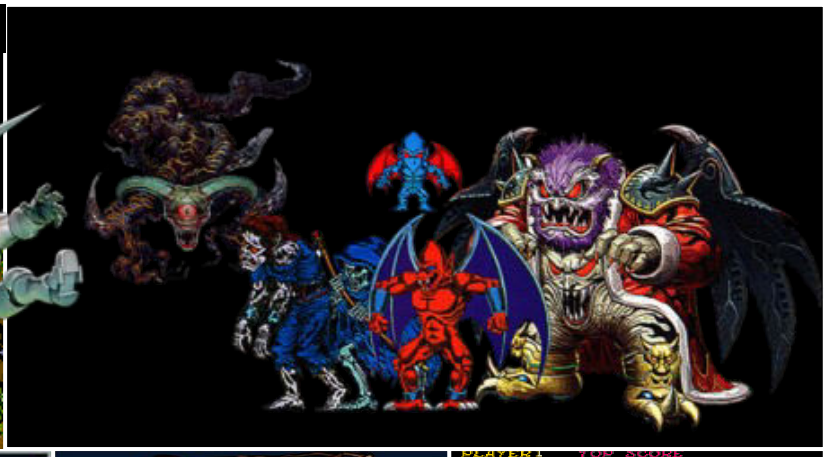
-Que intentes acabar la pantalla por la vía rápida: siempre acaba mal…

-Algunas versiones piratas rayan en el mal gusto.

Normalmente sabemos que estamos ante un juego realmente grande cuando hay un antes y un después dentro del género al que representa, pero cuando un juego no solo revoluciona un género sino que además se lo inventa, entonces estamos ante un verdadero mito. Este es el caso de Ghosts'n Goblins, un juego que todos conocemos (y al que todos hemos jugado cien veces) pero que nunca deja de sorprendernos y ante el que debemos rendirnos y reconocerle sus numerosos méritos, no siempre bien ponderados.

Podría parecer paradójico que un juego al que casi todo el mundo recuerda por el hecho de tener a un protagonista que recorría un cementerio dando saltos en calzoncillos, sea en realidad una leyenda de los videojuegos retro y uno de los arcades más míticos, largos, difíciles y geniales que nos ha dado la industria. Capcom sorprendió al mundo en 1985 con un nuevo concepto de juego que lo era todo sin ser nada anteriormente visto en realidad, una auténtica revolución a caballo entre el run and gun, las plataformas, la aventura y hasta (¿por qué no?) unas pinceladas de survival horror, pero claro está, unos 15 años antes de que se inventara tal cosa. Y todo ello sazonado con sutiles toques de terror y humor al mismo tiempo. Si todo este extraño popurrí no te parece lo suficientemente genial, entonces fíjate en su nivel de adicción. Es una bomba...

Así pues, la pregunta sería la siguiente: ¿Es Ghosts'n Goblins realmente tan bueno como suele decirse, o está sobrevalorado? Al fin y al cabo hay montones de juegos arcade de corte similar que son manifiestamente mejores, y si atendemos a su apartado gráfico veremos que está tan desfasado que ya hasta llega a estar en desconexión con el mundo actual. Antes de que empecéis a insultarme y a dejar de leer este artículo, dejadme decir que personalmente soy de la opinión de que no se trata de un juego sobrevalorado: realmente es único y genial. Y diré porqué...



Hay varias claves que hacen de Ghosts'n Goblins un clásico instantáneo, y la primera de ellas quizá habría que buscarla en su ambientación. Antes de Ghosts'n Goblins, a nadie en su sano juicio se le ocurriría meter en un juego elementos escabrosos y tétricos como muertos vivientes que se levantan de sus tumbas, gárgolas demoníacas y enemigos salidos del averno...Todo lo que se había hecho hasta la fecha era inocente diversión, los protagonistas de los juegos y hasta los enemigos eran personajes más o menos normales, y el concepto de videojuego era algo más bien orientado a un público infantil. Con Ghosts'n Goblins asistimos en cierta manera a la mayoría de edad del videojuego, vemos ya cómo todo (o casi todo) vale con tal de conmover al jugador. El argumento del juego es también incontestable: nuestra amada ha sido secuestrada por demonios y huestes del infierno, y solamente la valentía de Sir Arthur, nuestro caballero andante retro por excelencia, puede triunfar ante las fuerzas del mal. Como decimos, si analizamos con detalle a Ghosts'n Goblins descubriremos que en su tiempo supuso un paso de gigante en el avance de la industria, y lo hizo además en más de un sentido. Inauguró un género, siendo un poco de todo e introduciendo elementos propios que con posterioridad han sido imitados hasta la saciedad. Todo lo que hizo grande a la saga ya está presente de alguna manera en esta primera entrega, sublimada en su exclusiva entrega para la consola Super Nintendo de 16 bits bajo el título de Super Ghouls'n Ghosts, acaso el capítulo más querido por los fans y una pequeña joya en sí misma que llevó a la saga hasta lo más alto. Avanzar por las largas fases del juego manejando a Sir Arthur es un placer estético, saltar sin parar para esquivar a los enemigos y arrojar lanzas a diestro y siniestro es una experiencia difícil de explicar. La enorme dificultad del juego, que apenas te deja margen a la superación, es otra de sus señas de identidad más notables, así como la inteligencia artificial de los enemigos, que realmente parecen aprender a esquivarte.

Cuando se habla de Ghosts'n Goblins inmediatamente nos viene a la cabeza la imagen de la primera fase en el cementerio (una de las más escabrosas, especialmente para aquella época), por cierto una de las primeras fases más difíciles y despiadadas de la historia del videojuego, pero lo cierto es que Ghosts'n Goblins es mucho más que la fase del cementerio. Mucho más. Su elevadísima dificultad es la culpable de que mucha gente se haya rendido a la primera de cambio y que normalmente no llegues ni a terminar la primera fase antes de cansarte y cambiar de juego. Pero la verdad es que si perseveras en el intento y memorizas sus mecánicas y rutinas, podrás ir avanzando poco a poco y descubrir que aquello que pensabas que era difícil hasta el momento, no era más que un inocente calentamiento en comparación con lo que viene ahora: para cuando llegues a la ciudad fantasma abandonada ya será tarde, tu vida social estará arruinada, sentirás un escozor en los ojos y la cantidad de blasfemias por minuto que salen de tu boca escandalizarían a la mismísima niña de El Exorcista. Entonces, y solo entonces, sabrás lo que es la dificultad en un videojuego. Y te gustará, porque eres masoquista pero hasta ahora no lo sabías. ¿Entendéis ahora porqué decía en la introducción que Ghosts'n Goblins es especial? Porque sabe despertar en ti cosas que hasta tú mismo ignorabas. Es un juego maldito que sabe engañarte y jugar contigo: otra prueba de ello es que deberás darle dos vueltas al juego para ver el auténtico final. Hasta en eso te engaña y se burla de ti.
Como se puede comprobar, Capcom no solo vive de Resident Evil y Street Fighter: antes, mucho antes, ya estaban sus grandes clásicos arcade, y Ghosts'n Goblins era solamente uno más de su ilustre galería de joyas.

Quizá una de las cosas de Ghosts'n Goblins que más te hacen intentar esforzarte por hacerlo mejor en la siguiente partida y superarte es el hecho de que lo tienes absolutamente todo en tu contra, y tú eres realmente lo único con lo que cuentas para salir adelante en este juego. El tiempo va en tu contra, los enemigos tienen verdadera mala leche, para colmo aprenden a esquivarte (o eso parece), no hay barra de energía: un simple roce con los enemigos provocará que pierdas tu armadura y te veas obligado a seguir combatiendo ridículamente en calzoncillos, y al siguiente impacto eres hombre muerto. Las armas con las que contamos para vencer al ejército de enemigos que vienen a por nosotros son bastante escasas y desde luego, nada del otro mundo: empezamos con unas lanzas que, para colmo y con un poco de mala suerte, puedes acabar perdiendo y entonces deberás hacer frente a los enemigos con antorchas de fuego que te dejan vendido en el peor de los momentos. La precisión en los saltos es otra constante del juego que puede hacerte perder el juicio, el más leve error y acabarás cayendo al fondo de un rio o un precipicio perdiendo una vida de golpe. Los jefes finales de fase son (todos ellos) algunos de los más difíciles y resistentes que se recuerdan en la historia de los videojuegos, y por si fuera poco y como ya hemos dicho anteriormente, cuando creas que te has acabado el juego tras sufrir una y mil adversidades, deberás volver al cementerio para empezar de nuevo, y esta vez todo será aún más difícil. No es de extrañar que haya mucha gente que considere a Ghosts'n Goblins como el arcade más difícil de los 80 (y por extensión yo diría que de la historia), el caso es que sea como fuere estamos ante una joya inmortal que sabe atrapar al más pintado y cuyo encanto resiste al paso del tiempo.

Otra prueba de lo grande que es este juego es que su legado ha influenciado a varias generaciones de jugadores y programadores que constantemente lo reivindican rindiéndole homenaje en forma de guiños, revisiones, remakes y secuelas espirituales, como pueda ser el caso de la misma Capcom, que retomó la ambientación y temática del juego en su franquicia Máximo Ghosts to Glory (PlayStation 2), introdujo a Sir Arthur como personaje invitado en juegos como Marvel VS Capcom o Cannon Spike, donde incluso aparecía como personaje jugable. Mucho más cerca de nosotros y ya en tiempos más recientes, asistimos a la irrupción en escena con gran fuerza de esa pequeña joya neo retro que es Maldita Castilla, del genial Locomalito y Gryzor 87, todo un homenaje a Ghosts'n Goblins que si aún no habéis probado ya estáis tardando en conseguir una copia.
Y en la querida y añorada PSP, la PlayStation portátil, tenemos el que por ahora es el último capítulo de esta saga inmortal, el Ultimate Ghosts'n Goblins, una joya inconmensurable que si bien suaviza bastante la tremenda dificultad del original para hacerlo más accesible a toda una nueva generación de jugadores, mantiene intactos los méritos y atributos del que es sin duda uno de los arcades más geniales que nos ha regalado la industria del entretenimiento electrónico.
Así pues, creo que hemos justificado de sobra la importancia y el valor histórico de este gran juego.
Una última cosa: cuando vuelvas a jugarlo, haz el esfuerzo de imaginarte que estás de vuelta en 1985, solamente así podrás entender su grandeza y lo que significó en su día cuando dejó boquiabiertos a toda una generación de jugadores que contemplaban con asombro cómo Capcom se atrevía con todo con tal de impactar al jugador. Juegos así solo se ven una vez cada treinta o cuarenta años. Indiscutiblemente grande.

Lo mejor...

-Todo. La ambientación, el carisma de Sir Arthur, sus gags humorísticos en medio del apocalipsis...TODO

-Engancha que es una cosa mala. Pura droga.

-Ya salían zombies en un juego de Capcom, 15 años antes de Resident Evil.

-El diseño de los niveles y su endiablada dificultad.

Lo peor...

-Su elevadísima dificultad, propia de una mente enferma. No tiene piedad con el jugador medio.

-Gráficamente se ha quedado terriblemente obsoleto.

-Que pierdas la paciencia.

Hay juegos que tienen en su simpleza uno de sus máximos alicientes, a veces no hace falta una compleja trama argumental ni unas mecánicas avanzadas para ofrecer un producto sencillo y capaz de divertir al jugador medio, y King of the Monsters sería el perfecto ejemplo de ello. Si a un juego de lucha tradicional en 2D le ponemos de protagonistas a unos monstruos gigantescos que arrasan la ciudad a su paso, tendremos cocinado un suculento plato que lleva por nombre King of the Monsters, la sencillez hecha juego y elevada a su máximo exponente. Olvídate de complicaciones, elige un monstruo y destroza las ciudades a tu paso combatiendo al resto de bichos que componen la plantilla del juego, eso es todo. Ni siquiera el sistema de combate es complicado en este juego, todo está pensado para que hasta un niño de cinco años pueda jugar con él y disfrutarlo. Es tan sencillo como el mecanismo de un chupete, pero ojo, la sencillez no está reñida con la diversión como muchas veces decimos al hablar de juegos muy antiguos, y aunque este King of the Monsters sea de 1991 (los hemos visto y analizado en estas mismas páginas mucho más antiguos), su mecánica bien podría ser de diez años atrás en el tiempo, incluso más. Se juega bien, se ve bien y es divertido, ¿realmente necesitas algo más para poder decir que un juego es bueno? Quienes busquen en King of the Monsters la quintaesencia de la complejidad o la evolución dentro del mundo del ocio electrónico van por mal camino, aquí de lo que se trata es de meterse en la piel de un monstruo gigantesco y hacer pedazos a los demás, arrasando de paso y a ser posible por el bien de tu puntuación todo el escenario que seas capaz de reducir a cenizas. Los fans de Godzilla, Ultraman, Mazinger Z y demás engendros gigantes japoneses están de enhorabuena y tienen en este arcade uno de sus placeres culpables más inconfesables. Si guardas buenos recuerdos de aquellas tardes de domingo en las que la única solución para combatir el aburrimiento era tirar de películas de serie B alquiladas en el videoclub de tu barrio, te lo pasarás en grande jugando a King of the Monsters. SNK rinde homenaje en esta saga al género Kaiju Eiga que tan popular es en el país del sol naciente, es decir, películas de imagen real protagonizadas por monstruos a los que se les nota (sin sentido del ridículo ni disimulo alguno) que son de goma. Más o menos. Lo cierto es que jugar a King of the Monsters resulta tremendamente divertido, y aunque se hace repetitivo al cabo de un rato, la sensación de estar rodeado por seres diminutos a los que poder aplastar a tu paso es seductora. El poder de destrucción de cada monstruo varía en función de su naturaleza y sus atributos, como es lógico.

Una vez elegido tu personaje favorito de entre una serie de aspirantes a copias baratas de Ultraman, Godzilla, King Kong y compañía, deberás hacerte con su (limitado) repertorio de golpes y llaves para derrotar a los monstruos rivales, con algunas de las ciudades más emblemáticas del mundo como escenarios de fondo.

Así pues, y como King of the Monsters es un juego que premia tu nivel de brutalidad y destrucción, no solo deberás derrotar a tu oponente sino que además deberás causar el mayor porcentaje posible de destrozos por el escenario, lo que se traducirá en una mayor puntuación y la posibilidad de ganar ciertos power ups o ítems que te harán ganar un poco más de salud, volverte inmune durante unos valiosos momentos o aumentar tu capacidad ofensiva.

Aprovechar estos ítems es clave para alzarte con la victoria, pero ante todo y sobre todo deberás dominar las llaves y combos que cada personaje es capaz de ejecutar para tener opciones de vencer. Lo malo es que lo bueno se acaba pronto y en un par de combates ya habrás aprendido todo lo que tu monstrenco favorito es capaz de hacer, recurriendo entonces a repetir una y otra vez los mismos cansinos y lentos golpes de siempre, lo que acaba por cansar antes de tiempo. Se podría decir que es un juego excesivamente limitado en todas sus opciones.

Se juega tan solo con tres botones, uno para saltar, otro para dar puñetazos y otro para dar patadas, lo que traducido al sistema de combate una vez metidos de cabeza en el fregado significa que no hay más leña que la que arde y que en dos o tres asaltos te habrás quedado sin gasolina. Es corto, torpe, tosco y lento, muy lento incluso. Más de uno se sorprenderá al leer esta afirmación, pero es lo que hay. Repito: todo esto no significa necesariamente que el juego sea malo, ni mucho menos, pero en honor a la verdad hay que decir que sus creadores se quedaron bastante cortos en su propuesta con esta primera entrega. Es cierto que la cosa mejoró en entregas posteriores, ampliando el roster de personajes seleccionables y mejorando el repertorio de golpes de los mismos, pero el planteamiento del juego seguía sin variar. Sin embargo, y pese a pecar de simplista y adolecer de una total falta de ambición, se trata de un juego que es capaz de sorprender y divertir, y a veces eso es precisamente lo que buscamos al finalizar el día: diversión simple, directa y estúpida, sin quebraderos de cabeza. King of the Monsters es perfecto para ese día en el que no tienes tiempo ni ganas de aguantar más basura porque ya has ingerido suficiente, sólo te apetece jugar a ser Godzilla partiéndole la cara a King Kong, y si esto no te parece lo suficientemente absurdo y divertido, prueba a jugarlo y luego hablamos. King of the Monsters es tan malo que te tiene que caer simpático a la fuerza, y al final te acaba gustando.

Por supuesto SNK tiene juegos mejores a montones, pero como decimos, a veces la grandeza está precisamente en la falta de grandeza: de la imperfección nace el deseo de la perfección. Si King of Monsters se tomara en serio a sí mismo no sería el mismo juego, es un arcade sin pretensiones (excepto la de divertirte, y lo consigue) que no se toma en serio ni a sí mismo ni al género al que rinde homenaje y caricaturiza al mismo tiempo, pero ante todo y sobre todo sabe entretener y divertir como pocos. Dale una oportunidad y no te arrepentirás, siempre puedes acabar volviendo al Street Fighter II. Prueba a enfundarte tu traje de monstruo de goma y verás qué risas...

Homenaje al Kaiju Eiga

No resulta demasiado complicado descubrir las sutiles referencias a los tres grandes monstruos protagonistas del género Kaiju Eiga (películas japonesas de imagen real con monstruos gigantes) que se hacen en King of the Monsters: por aquí tenemos a un sucedáneo de King Kong, otro de Ultraman y por supuesto no podía faltar el monstruo de monstruos, el rey de la goma, nuestro querido Godzilla, quizá el más popular de todos gracias a sus constantes reinterpretaciones y versiones fílmicas en tiempos más recientes.

Escojas al que escojas, la sensación de recordar de manera involuntaria aquella época dorada del videoclub y las grandes películas de monstruos japoneses está permanentemente ahí. King of the Monsters es más que una copia de personajes populares icónicos, es un homenaje en toda regla.

Lo mejor...

-Diversión simple y directa, sin complicaciones.

-Su espectacularidad en todos los sentidos.

-Gráficamente entra por el ojo.

-Los combates a dobles son bastante entretenidos.

-Jugar con los grandes personajes del Kaiju Eiga en tu pantalla.

Lo peor...

-Su lentitud es a veces desesperante. Como una carrera de caracoles.

-Es muy repetitivo, al final todo se reduce a lo mismo.

-El repertorio de movimientos especiales y combos de los personajes es muy limitado.

-Hay muy pocos personajes entre los que escoger. El roster de luchadores es limitadísimo.

Los personajes de comic han sido (y siguen siendo, qué duda cabe) un filón inagotable de inspiración para los creadores de videojuegos, por no hablar de la industria del cine, que lleva más de una década viviendo de los superhéroes. Capcom, siempre atenta a las grandes oportunidades y las grandes licencias, no dudó a finales de los 90 en hacerse con los derechos de Marvel (antes de que llegara Disney y lo absorbiera absolutamente todo, en una práctica abusiva que raya peligrosamente en el monopolio) para lanzar su primer gran juego con superhéroes como protagonistas de un juego de lucha. Hubo otros intentos anteriormente, en realidad, pero éste se llevó la palma. Marvel Superheroes es un espectáculo para los cinco sentidos, especialmente para la vista: sus personajes se mueven con una soltura y una fluidez como si siempre hubieran pertenecido al mundo de los videojuegos y vivieran permanentemente allí, al margen de las viñetas, que fue el medio que los vio nacer. La jugabilidad, y por extensión el desarrollo en general del juego, recuerda poderosamente a un Street Fighter, pero no es de extrañar por dos motivos: también es de Capcom, y es un juego de lucha en 2D, por lo que sobran los motivos para explicar las similitudes. Street Fighter ya lo dejó todo inventado en los juegos de peleas en 2D, y este Marvel Superheroes no deja de ser otra vuelta de tuerca en el mismo engranaje. Ahí están los mejores y más mediáticos super héroes de la casa de las ideas: Spiderman, Hulk, Lobezno, El Capitán América y compañía, hasta redondear un plantel de 10 personajes formidables más dos villanos finales de relumbrón (Dr. Doom y Thanos, ahí es nada), lo que hará las delicias del fan de Marvel más acérrimo.

Con respecto a su sistema de juego una vez metidos en faena, como decimos todo es muy del estilo de un Street Fighter pero sustituyendo a los Ryu, Ken, Chun Li y compañía por superhéroes en mallas de llamativos colores. Hay sin embargo un factor determinante que desequilibra la balanza en Marvel Superheroes y lo eleva por encima de lo cotidiano y lo mundano hasta convertirlo en un juego de lucha mucho más que interesante, y es el hecho de contar con la aparición de las (ahora muy de moda gracias a las películas) gemas del infinito, unas piedras con poder cósmico que dependiendo de su forma y color nos otorgarán una serie de poderes especiales durante un tiempo limitado al recogerlas. Así pues, lo que de partida pudiera parecer un simple juego de lucha en 2D más del montón pero con tipos en pijamas extravagantes acaba convirtiéndose en un verdadero espectáculo. Una vez en posesión de estas gemas del infinito, desencadenarás unos demoledores ataques especiales que llenarán la pantalla de colores, explosiones, rayos y centellas que te dejarán boquiabierto y liquidarán la salud de tu rival en cuestión de segundos. De paso, es la excusa perfecta para equilibrar la balanza y darle una oportunidad de vencer a personajes de inicio más débiles si los comparamos con otros mucho más poderosos. Todo está pensado en Marvel Superheroes para que disfrutar sea algo sencillo.

Diez héroes y un destino... CAPCOM

WOLVERINE

Sin duda una auténtica bestia en los ataques cuerpo a cuerpo. Su letal ataque con garras de adamantiun en las distancias cortas, el "Berserker barrage", es capaz de mermar la salud de tu oponente hasta la mitad si encadenas dos embestidas en rápida sucesión. Demoledor en los ataques y muy resistente en la defensa. Su único defecto es que es un poco lento. Lobezno será uno de tus personajes favoritos en cuanto lo pruebes. Cuidado con él.

Captain America

Steve Rogers, nuestro súper soldado favorito, el indiscutible líder de Los Vengadores, es el personaje ideal para las distancias cortas. Su habilidad en el combate cuerpo a cuerpo y su manejo del escudo le convierten en uno de los personajes más equilibrados del roster. Es perfecto para principiantes, aunque una vez que aprendas a controlarlo es una máquina de combate. Muy bueno.

SPIDER-MAN

El amistoso vecino Spider-man es siempre una apuesta segura. Su asombrosa rapidez y agilidad le hacen ideal para atacar y esquivar rápidamente. No es especialmente contundente en sus ataques cuerpo a cuerpo, pero lo compensa con su velocidad y su ataque a distancia con sus siempre útiles telas de araña, con las que además es capaz de inmovilizar al rival envolviéndolo en un capullo de red. Otro personaje ideal para principiantes y que oculta un gran repertorio de golpes y combos fabulosos.

IRON MAN

El invencible Iron Man es el personaje ideal para las distancias, gracias a sus poderosos ataques de energía y sus rayos repulsores. En las distancias cortas tampoco va mal, debido a la fortaleza y resistencia de su potente armadura tecnológica, pero donde Iron Man se sale es en los ataques especiales: puede liquidar al enemigo en cuestión de segundos. Completo y contundente.

PSYLOCKE

Mariposa Mental, Psylocke, es la única fémina representante de todo el roster, pero que su apariencia y su encanto no te engañe: es una de las mejores elecciones a la hora de jugar en solitario. Sus ataques energéticos psíquicos combinados con sus habilidades ninja la convierten en un serio peligro.

SUPER HEROES™

マーヴル・スーパーヒーローズ

BLACKHEART!

Esta horrenda criatura puede sorprenderte por su versatilidad y su potencia de ataque, tanto en el cuerpo a cuerpo, donde resulta especialmente letal gracias a las protuberancias espinosas de su cuerpo, como en las proyecciones de energía.

SHUMA-GORATH

Desde las páginas de los cómics del Dr. Extraño nos llega este ser hiperdimensional ancestral, tan malvado y antiguo como el mismo tiempo. Quizá se trate del personaje más débil de todos, pero cuidado con sus ataques especiales...

JUGGERNAUT

Junto a Hulk estamos sin duda ante la mayor fuerza física de todo el juego, un verdadero mastodonte que ocupa media pantalla y cuyos ataques en las distancias cortas pueden destrozar literalmente a cualquier oponente en cuestión de segundos. Su único punto débil reside en su desesperante lentitud, pero aún así engaña. Cuidado con él, es mortífero.

THE INCREDIBLE HULK

Ya sabéis lo que él mismo suele decir: "nadie es más fuerte que Hulk". Y es cierto. Su agresividad y potencia física no tienen rival, mientras más se enfada más fuerte se vuelve, así que ojo con este tipo. Debido a su devastadora fuerza y su gran tamaño, se mueve bastante despacio, pero que eso no te engañe, Hulk tan solo necesita conectar un par o tres de buenos golpes y acabarás en la lona. Ideal si juegas con él.

MAGNETO

Nunca se sabe muy bien si Magneto es héroe o villano, pero una cosa es segura: siempre es letal. El amo mutante del magnetismo puede acabar contigo en cuestión de segundos con sus ataques energéticos a distancia y sus ataques especiales, pero es que además no es precisamente manco en el cuerpo a cuerpo. Un personaje redonde y muy equilibrado, una gran baza si juegas en solitario.

対戦格闘ゲーム

MARVEL SUPER HEROES TM & © 1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© CAPCOM CO., LTD. 1995
© CAPCOM U. S. A., INC. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

Marvel Superheroes es un juego relativamente accesible y fácil, aunque bien es cierto que algunos combates se pueden hacer más cuesta arriba de lo deseable, pero si ya llegas a él teniendo muchas horas de gimnasio con juegos similares tampoco te costará demasiado dominarlo. Por el camino disfrutarás enormemente de un auténtico espectáculo audiovisual, mucho más si eres fan de los comics y de estos personajes. En cualquier caso estamos ante un juego muy divertido y vistoso que no ha hecho más que crecer con el paso de los años, fue el germen de esa maravillosa locura que es la saga Marvel VS Capcom, y aunque ha sido superado por sus secuelas espirituales en todos sus aspectos, a día de hoy sigue siendo muy disfrutable y atractivo.

Una de las mejores máquinas recreativas de Capcom basadas en personajes de comic (y hay muchas), y una apuesta segura para divertirte sin demasiadas complicaciones echando unos cuantos buenos combates entre algunos de los súper héroes con los que todos hemos crecido. Tanto si eres fan de Marvel como si no, no te pierdas este espectáculo audiovisual. Es tremendo. El Dr. Doom y Thanos pretenden conquistar el universo, ¿se lo vas a permitir?...

Aquí empezó todo...

Marvel Superheroes fue la primera piedra en la construcción de esa inmensa franquicia superheróica que tuvo su culminación en el crossover definitivo: **Marvel VS Capcom**, el todos contra todos en el que todos estaban invitados. Muchos de sus personajes más destacados ya estaban presentes aquí. Aquí empezó todo...

¿Para cuándo Marvel VS DC...?

Es el sueño imposible de todo buen aficionado a los comics desde hace décadas. ¿Veremos algún día un videojuego de Batman contra Lobezno? ¿Podrá Spiderman derrotar a Green Arrow?...¿Quién es más fuerte, Superman o Hulk? Por favor, queremos ver (y jugar) un Marvel VS DC algún día, y si es de la mano de Capcom mucho mejor. Después de todo, ya tiene experiencia con este tipo de crossovers imposibles. ¿Alguien dijo Marvel VS DC VS Capcom, atres bandas?...Yo quiero. ¡Póngame diez, por favor…!

Lo mejor...

-Los superhéroes de Marvel y su arrolladora pegada.

-Gráficamente es impactante y muy llamativo.

-Los combates son puro espectáculo.

Lo peor...

-Diez personajes para elegir se hacen muy cortos.

-Puede pecar de simplista en su desarrollo.

-Que no te gusten demasiado los superhéroes…

-Queremos Marvel VS DC

El hecho de poner a Mazinger en la portada de nuestro número de hoy no obedece a la casualidad: es, de lejos y con diferencia, uno de los iconos más contundentes, míticos y reconocibles de la cultura popular de nuestra era. Era de justicia que le dedicáramos el protagonismo de este nuestro segundo número de Arcade Classics Magazine, más aún si tenemos en cuenta que en 1994 Banpresto tuvo a bien ofrecernos uno de los mejores videojuegos que jamás se hayan hecho con el legendario robot de Koji Kabuto como protagonista. Si bien es cierto que el bueno de Mazinger no se ha prodigado excesivamente en el mundo de los videojuegos, y que cuando lo ha hecho no ha tenido demasiada fortuna (salvo honrosas excepciones, como ese Mazinger Z de Super Nintendo que nunca salió de Japón de forma oficial), nos encontramos aquí con un excelente shoot'em up que quizá mereció más reconocimiento y correr mejor suerte. Por avatares del destino y debido a maniobras comerciales más que dudosas y difícilmente entendibles, de nuevo esta magnífica placa arcade nunca llegó a salir de su país de origen de forma oficial, por lo que muchos se llevaron la gran sorpresa de descubrir que existía una máquina recreativa de su personaje favorito cuando, muchos años después, el MAME hizo posible la emulación y la recuperación de numerosos títulos arcade que hasta ese momento no tuvimos la ocasión de probar. Mazinger Z es uno de ellos, y hoy le rendimos tributo poniendo en portada al robot gigante de aleación Z y analizando en profundidad en estas páginas su legado y las cualidades de este frenético "matamarcianos" que te hará gritar en voz alta aquello de "¡Puños fuera!" cuando no te oiga ni te vea nadie en la soledad de tu habitación. Así pues, montémonos en el planeador y saquemos a Mazinger de su piscina, la diversión va a comenzar…

Lo primero que destaca de este juego es el género escogido por Banpresto para meternos de cabeza en el apasionante mundo de Mazinger y su incansable batalla contra los brutos mecánicos del malvado Dr. Infierno, y es que quizá un shoot'em up de corte vertical no parezca la mejor elección (al menos en un principio) para sacar jugo a una licencia tan enormemente atractiva y con unas posibilidades tan amplias y sugerentes como lo es Mazinger, pero no. Lo cierto es que el juego y su planteamiento funcionan a las mil maravillas, y a Mazinger y el resto de secundarios de la franquicia les sientan de muerte el salto al género del shoot'em up. Que un estilo tan peculiar y limitado como el mata-marcianos tradicional le siente tan bien a Mazinger y compañía ya es todo un indicio de la grandeza del juego en sí y también de los personajes a los que pone en pantalla.

Tras elegir a tu robot favorito de entre los tres que se nos ofrecen (sabemos perfectamente que vas a escoger a Mazinger Z en primer lugar, sí o sí) saltaremos al interior de una frenética ensalada de tiros y disparos con vista cenital en la que controlamos a nuestro robot favorito abriéndonos paso entre las filas enemigas a velocidad de reactor (imprescindible aquí el uso del Jet Scrander para hacer que nuestro Mazinger vuele y tenga sentido esto del shoot'em up) y atacando con todo el poder que la energía foto-atómica alimenta a nuestras armas, perfectamente recreadas en este juego: a saber, desde el recurrente ataque con nuestros puños cohete a los rayos ópticos y los misiles especiales, pasando entre medias por el contundente ataque de fuego de pecho, del que abusarás una y otra vez para vencer a los enemigos más resistentes y molestos del juego, que casi siempre coincide con los jefes finales de fase. Todo, absolutamente todo lo que hizo grande a la serie de animación original y que nos vuelve completamente locos por Mazinger está presente en este juego, no falta nada (o casi nada) para que el más exigente de los fans del robot creado por Go Nagai se sienta como en casa ya en los primeros compases del juego. En este sentido Banpresto ha puesto un gran cuidado en los detalles y en mimar a fondo todas las parafernalias típicas de la serie y su imaginería popular. Por no faltar, no faltan ni las voces en japonés de los actores originales de doblaje de la serie y sus dos secuelas (te hablamos de ellas en el recuadro de la derecha), que te harán creer que estás metido en un episodio de la serie de animación y le añaden profundidad y épica al asunto. También los jefes finales nos harán revivir un aire de nostalgia impagable, ya que algunos de los brutos mecánicos más memorables y recordados de la serie se dejan ver por aquí, o bien en forma de enemigos recurrentes o bien en forma de jefe final de fase, donde deberemos destruir a versiones gigantescas y enormes de estos famosos personajes en tamaño XL, quizá uno de los puntos fuertes del juego. Una delicia.

La Trilogía de Mazinger

¿Cómo?...¿Trilogía?...Efectivamente. En realidad, y aunque aún hay en día muchos aficionados al robot de Koji Kabuto lo ignoran, la saga de Mazinger al completo se compone de una trilogía de series de animación que por supuesto también cuentan con su correspondiente versión en manga. Primero está la serie que lo inició todo y puso en el candelero a un nuevo género, el de los robots gigantes tripulados por humanos, que no es otra que **Mazinger Z**, que consta de 92 episodios, y de la que sobran las presentaciones porque todos la conocen. El episodio 92 de Mazinger Z enlaza directamente con la segunda serie, **Great Mazinger**, El Gran Mazinger, donde asistimos al relevo generacional y de personajes protagonistas, Mazinger Z incluído, por un nuevo y más poderoso robot y su equipo estrella de nuevos secundarios. En la recta final de Great Mazinger asistimos al regreso por la puerta grande de Koji Kabuto y un reforzado Mazinger Z, y por último está **Grendizer** (más conocido por Goldorak en Europa), que nos presenta a un robot extraterrestre sin relación con los dos anteriores.

Así pues y como ya hemos señalado, el juego no se olvida de dar gusto y satisfacer todas las manías y deseos de la legión de fans de nuestro querido Mazinger, hasta los completistas se sentirán felices al ver que ni siquiera se han olvidado de incluir al Gran Mazinger e incluso a Grendizer, los dos robots sucesores y herederos espirituales de Mazinger Z. Lo tiene absolutamente todo para ser el juego perfecto de los fans de la franquicia. ¿Todo?...Bueno, partiendo de que la felicidad absoluta no existe y de que el juego perfecto tampoco, en honor a la verdad habría que decir que hay dos cosas que lastran un poco el resultado final del juego: una es que su apartado gráfico no es ningún prodigio, la verdad es que para ser una placa de 1994 se podrían haber hecho cosas bastante más potentes en este sentido, aunque quizá (y que conste que lo estoy reconociendo abiertamente) se trate de mi deseo personal insatisfecho de ver algún día funcionando ese gran juegazo con Mazinger al frente que llevo tantísimo tiempo esperando. Aún así no está nada mal, gráficamente cumple y es correcto, sin alardes ni complicaciones pero es efectivo y vistoso. Sin embargo hay algo que (de nuevo es posible que se trate de otra de mis manías, no me hagáis demasiado caso) de alguna manera acaba lastrando al juego, y es el hecho de que no tiene final. Las fases se repiten una y otra vez, cada vez más difíciles, hasta que mueres. Por lo demás, aquí tienes energía foto-atómica de la buena...

El mueble arcade más imitado...

Seguro que no me equivoco al decir que estamos ante uno de los muebles arcade que más se han copiado e imitado en la gran mayoría de hogares de todo el mundo. Si tienes una máquina recreativa en casa casi con toda probabilidad que el diseño y los vinilos que has elegido estén inspiradas en la iconografía de Mazinger Z. El modelo de mueble basado en esta máquina recreativa es uno de los más imitados por los fabricantes, lo que no es de extrañar: es una pasada.

Lo mejor...

-Es puro Mazinger por los cuatro costados. Los fans del robot japonés llorarán de emoción…

-Tres Mazingers para elegir, ¿quién da más?

-Es frenético y adictivo.

-No le falta nada, todo lo que te gusta de Mazinger está aquí

Lo peor...

-No tiene final: solo sigue y sigue y sigue hasta que te matan y te cansas.

-Se hace repetitivo.

-Gráficamente es correcto pero poco más.

-Su dificultad te hará abusar del fuego de pecho y los demás ataques especiales.

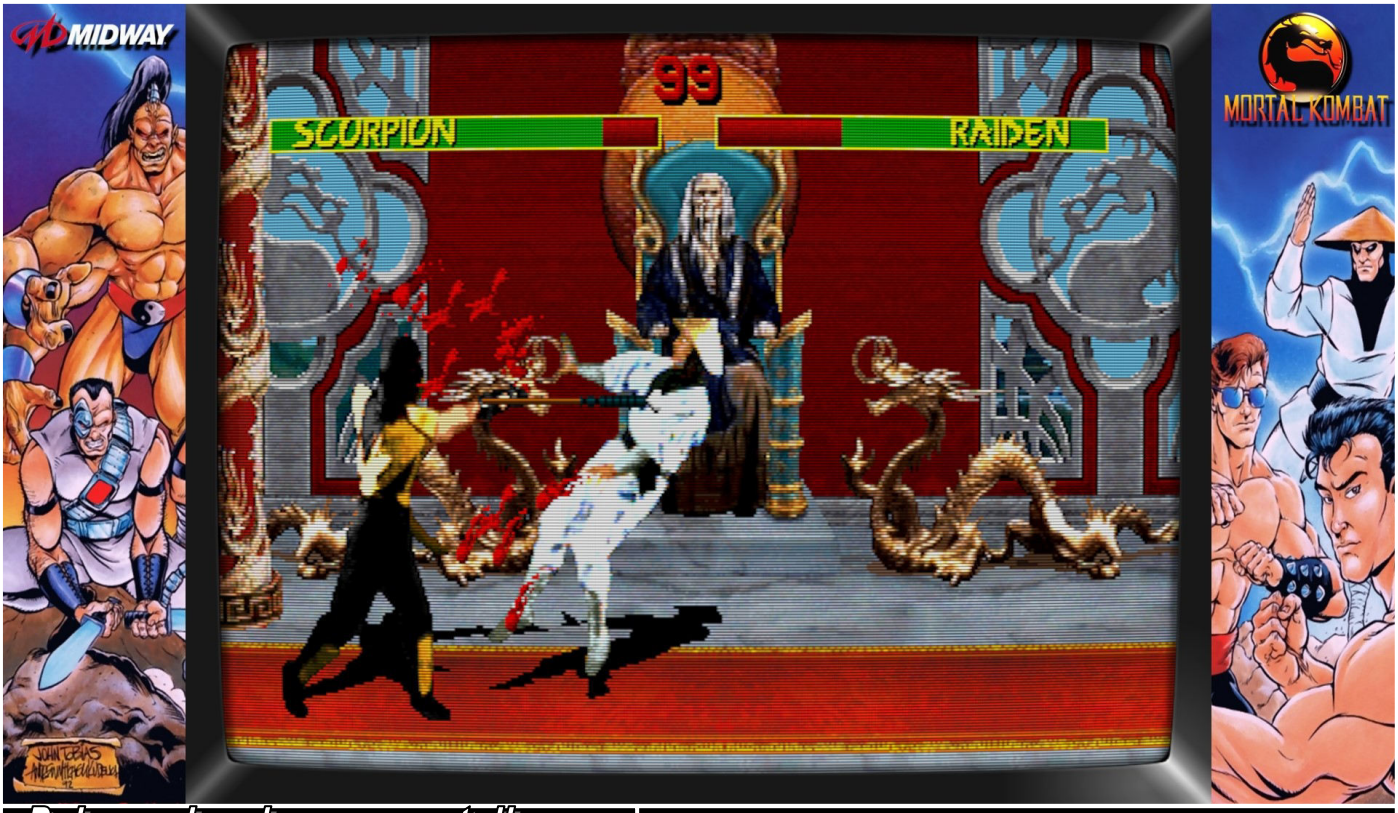
Al rebufo del tremendo éxito que supuso Street Fighter II surgieron hasta de debajo de las piedras juegos que trataban de imitar su estilo con más pena que gloria, con alguna notable y honrosa excepción. Mortal Kombat fue uno de estos últimos, un juego que tuvo suerte y cayó simpático al público, sabiendo ganarse su cuota de aceptación a base de introducir varias novedades que lo hicieron grande y le dieron personalidad propia, distinguiéndose del montón de clones del éxito de Capcom que nunca pasaron de la mediocridad. Si decimos que Mortal Kombat supo destacarse del resto fue por méritos propios, y gracias a varios detalles que crearon su propia leyenda, prolongando su éxito en el tiempo hasta nuestros días. Acaba de salir Mortal Kombat 11 para PlayStation 4 y Xbox One, a fecha de Octubre de 2019, lo que nos puede dar una idea de la grandeza de esta saga: algo tendrá cuando se ha mantenido en el candelero durante más de 25 años. Si miramos atrás en el tiempo, lo primero que llama la atención sobre Mortal Kombat es que en lugar de recurrir a los tradicionales gráficos artesanales de los típicos juegos de lucha en 2D, se optó por usar un estilo foto realista a base de escanear y digitalizar actores reales con técnicas de captura de movimientos. Esto hacía destacar enormemente a Mortal Kombat por encima de sus competidores, ya que le daba un aire peculiar que recordaba a las películas de artes marciales de serie B que tanto impacto causaban durante la edad dorada del videoclub. Ver a luchadores en movimiento que parecían personas de verdad dándose tremendas palizas y viendo saltar la sangre era toda una experiencia. Y hablando de sangre, vayamos directamente al grano: sí, efectivamente, es la sangre y la violencia gratuita que destila por sus cuatro costados una de las bazas principales de Mortal Kombat. Lejos de suponer un impedimento para triunfar, y constituyendo su principal atractivo desde el primer día en que empezó a hacer ruido, podría decirse que Mortal Kombat le debe a los fatalities y la violencia descerebrada la mitad de su fama. Por lo menos al principio. Con el paso de los años ha demostrado que es mucho más que un simple juego con cierta gracia y con grandes dosis de hemoglobina por centímetro cuadrado, pero es innegable que tuvo cierta dependencia de su brutalidad y de los famosos "fatalities" (ver recuadro de la derecha) en una primera etapa. Mortal Kombat es, por encima de todo, un juego de lucha divertido y sin demasiadas pretensiones, excepto la de hacerte desconectar y sumergirte en un mundo hostil y brutal donde la derrota significa la muerte. Aquí, a diferencia del 99% restante de los videojuegos de lucha que existen, el oponente no se limita a quedarse noqueado en el suelo una vez derrotado, para triunfar completamente y hacer honor al título del juego, deberás arrebatarle la vida para que no vuelva a levantarse del suelo. Un combate mortal, está todo dicho.

Con un par...de Fatalities

Sin lugar a dudas la seña de identidad más destacable de Mortal Kombat ha sido y será siempre la posibilidad de arrebatarle la vida a tu rival, una vez terminado el combate, haciendo uso de los famosos Fatalities o golpes fatales, todo un ensañamiento y un refinamiento de crueldad que sacará lo peor de ti. Algunos son especialmente morbosos y crueles, y no es infrecuente que se te escape una risa nerviosa cuando veas que tu personaje le arranca la espina dorsal a tu rival y se queda con la cabeza como souvenir, o que después de congelar a tu humillado adversario le des un puñetazo capaz de destrozarlo y convertirlo en cubitos de agua para enfriar tu Coca-Cola. Grotesco.

Curiosamente estos rebuscados fatalities ocultos (todos requieren para su ejecución de una combinación de movimientos que no siempre salen a la primera) no consiguieron sobrevivir en su camino hacia las conversiones domésticas, siendo víctimas de la censura y sustituidos por otros movimientos menos letales y menos humillantes para con tus pobres y derrotados enemigos.

Sin embargo, un Mortal Kombat sin fatalities no es lo mismo. Curiosamente las entregas más flojas de la franquicia y las más criticadas han sido siempre aquellas censuradas (como la de Super Nintendo) o aquellas en las que los fatalities brillan por su ausencia o han sido muy suavizados (Mortal Kombat VS DC Universe). Al final vamos a tener que admitir que nos gusta el gore y la sangre, aunque siempre quede muy bien eso de protestar en la prensa y en las asociaciones de padres...



Del arcade a la gran pantalla

El tremendo éxito de Mortal Kombat pronto hizo que los derechos de explotación de la franquicia fueran a producir todo tipo de productos como cómics, muñecos articulados o películas, siendo estas últimas un caso peculiar y digno de mención aparte. Son tan malas que cuesta mucho tomárselas en serio, pero en el fondo tienen algo que nos encanta y con el tiempo se han acabado por convertir en películas de culto. La primera es más potable, pero luego la saga fue desbarrando y degenerando hasta terminar reciclada en formato de serie de televisión, todo ello con más pena que gloria. Las coreografías son lo mejor con diferencia, y la banda sonora de la primera película es brutal. Hasta Christopher Lambert estaba penoso, pero tiene su encanto...

Los que se esperaban otro clon del Street Fighter II se llevaron un buen chasco y una grata sorpresa al tomar contacto (sangriento) con este juego. Y si bien no se trata de la primera vez que se introducen los actores digitalizados en un videojuego de lucha (Pit Fighter ya lo hizo mucho antes, pero con resultados desiguales), sí es cierto que se trata del primero que lo hizo decentemente. Con todo, y a pesar de ser un juego muy bueno y bastante entretenido, como decimos, hay ciertos detalles que quedaron por pulir y que de haberse corregido habrían hecho de este Mortal Kombat un oponente digno de plantarle cara al mismísimo Street Fighter II de igual a igual, cosa que evidentemente no sucedió: lo peor de todo, sin lugar a dudas, es la detección de colisiones, que es manifiestamente mejorable. A veces esquivarás oportunamente un puñetazo de tu rival, pero a pesar de todo y de lo que pueda parecer, saldrás volando por el aire igualmente. También al revés, a veces ejecutarás un golpe especial y pese a ver con tus propios ojos cómo impacta de lleno en el cuerpo de tu oponente, contemplarás con bastante consternación cómo este sale indemne de la refriega como si nada. La interacción en pantalla entre los personajes no está bien resuelta, (en unos casos concretos se nota más que en otros) lo que se traduce en una jugabilidad algo mediocre y tosca. Mención aparte merece la presencia en pantalla del mítico Goro, el temible jefe final del juego, que ha pasado tristemente a la historia de los videojuegos como uno de los muñecos de plastilina más torpes y acartonados que se recuerdan: sencillamente no encaja con el resto de personajes basados en actores digitalizados. Sea como fuere, Mortal Kombat merece mucho la pena y si sabes convivir con sus defectos te puede llegar a enganchar. Sus secuelas fueron puliendo defectos de manera progresiva.

Mortal Kombat y Van Damme

Lo has escuchado mil veces y es cierto: el personaje de Johnny Cage está basado en el Jean Claude Van Damme de Contacto Sangriento (Bloodsport), como puedes comprobar por estas imágenes de la izquierda. El actor belga no cedió sus derechos de imagen pese a que en un principio se contaba con su participación en el juego, y al final fue reconvertido en Johnny Cage. Pero es él...Te queremos igualmente, Jean Claude.

Lo mejor...

-Su grado de brutalidad y gore fue un impacto en su época.

-El carisma de sus personajes

-Es divertido y adictivo sin demasiadas pretensiones.

-La sensación de humillar a tu rival haciéndole un Fatality no está pagada con dinero.

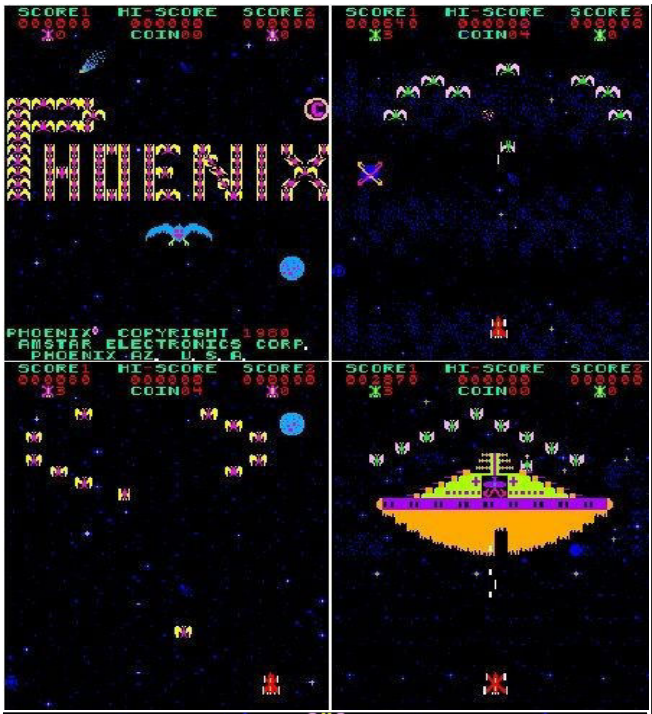
-Los gráficos fotorealistas le dan un aire de película de serie B que tiene mucho encanto.

Lo peor...

-La jugabilidad a veces se resiente, las detecciones de colisiones son manifiestamente mejorables…

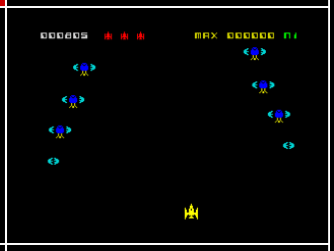
-El roster de luchadores es algo escaso, y algunos de ellos se parecen demasiado entre ellos.

-La moda de los gráficos de actores digitalizados pasó hace muchos años, y no ha envejecido precisamente bien.



A continuación, nos montaremos en nuestra máquina del tiempo particular y ajustaremos el cronovisor hasta el año 1980...Muy atrás en el tiempo, hace ya casi 40 años, justo a tiempo de asistir al estreno por la puerta grande un juego que se convertiría en un auténtico mito en la historia del entretenimiento electrónico. Señoras y señores, me estoy refiriendo al mítico Phoenix de Amstard, el auténtico, el original, el…Bueno, hay toda una historia detrás de este juego y sus derechos de autor, pero eso mejor lo vemos en la página siguiente. Volviendo al tema que nos ocupa, lo primero que habría que decir sobre este gran Phoenix es que se trata de un videojuego adelantado a su tiempo muchos, muchos años. Parece mentira que un videojuego con casi 40 años de antigüedad pueda seguir resultando tan válido, frenético y divertido como el día en que salió, y es que si has tenido recientemente (o vas a tener) la oportunidad de jugar a Phoenix en su versión arcade original, descubrirás que estás ante un mito del shoot'em up y no es por casualidad. Partiendo de la base de que es relativamente fácil recrear el espacio profundo con una pantalla en negro (cosa que por cierto volverían a hacer tantos y tantos mata-marcianos posteriores), Phoenix va más allá y se atreve a introducir detalles en los fondos que son impropios para la tecnología tan absolutamente primitiva de 1980, ofreciendo uno de los fondos espaciales más bonitos e hipnóticos que soy capaz de recordar en un videojuego. Su ritmo y su jugabilidad son, con diferencia, mucho más propios de un juego de mediados de la década que de una placa de 1980, volviendo a incidir una vez más en lo mucho que se adelantó a su época. No contentos con esto, en Amstar se decidieron a introducir un nuevo elemento desequilibrante y revolucionario para un shoot'em up, y no es otro que la recordada posibilidad de generar un campo de fuerza alrededor de nuestra nave espacial para repeler los impactos de los enemigos. Esto nos dejará inmóviles durante unos segundos, pero utilizado correctamente evitará que seamos destruidos y salvaremos una vida a tiempo, llevándonos por delante de paso al incauto enemigo que se nos acercó demasiado, y es que esta barrera, además de funcionar como elemento defensivo, también cumple las funciones de arma destructiva si la usas con inteligencia.

Los enemigos, lejos de ser los típicos topos ciegos y torpes que corren a suicidarse en busca de tus disparos (cosa que por desgracia no es tan infrecuente en muchos juegos de este género), despliegan sus alas y ante tus atónitos ojos se mueven con una picardía y una inteligencia impropia de una placa tan (aparentemente) inocente y primitiva. Es un prodigio.



Otra de las características más rompedoras y originales de Phoenix es que por primera vez en la historia de los videojuegos, que yo recuerde (aunque puedo estar equivocado), hace su aparición el primer jefe de final de fase con personalidad propia y carisma: un temible marciano invasor con aspecto de pulpo que nos espera al final del juego resguardado en su nave nodriza, dispuesto a destruir la última línea defensiva de la Tierra, que no es otra que la nave que nosotros controlamos. No será fácil derrotarle, porque el muy malvado se esconde detrás de una enorme barrera defensiva que no para de rotar en torno a su cápsula de control, y que deberemos ir destruyendo poco a poco y con paciencia hasta abrir un hueco y poder colar nuestros disparos para acertarle y poner fin a su reinado de terror. Épico y memorable. Por supuesto, y como mandaban los cánones de la época, una vez acabado el juego seremos devueltos al principio para seguir jugando una vez más pantalla tras pantalla con la única y triste finalidad de acabar reventando una vez que nuestras vidas se terminen y nuestra paciencia se agote...Pero qué queréis que os diga, ese espacio sideral con sus planetas al fondo, sus cientos de estrellas y constelaciones, son el lugar de reposo ideal para un cansado piloto espacial curtido en mil batallas contra los pájaros del espacio y sus letales hordas invasoras. Perderse en la infinidad de su espacio profundo es el menor de los males para el agradecido jugador que ha sido bendecido con unas partidas inolvidables a este grandísimo videojuego que ha escrito, él solito, una de las páginas más interesantes y recordadas en la historia del entretenimiento electrónico. Gracias Amstar, por traernos desde el futuro esta vieja joya.

¿Pheenix o Phoenix?...

Los afortunados poseedores de un ZX Spectrum allá por la primera mitad de los años 80 seguro que recuerdan la conversión doméstica para su querido ordenador de 48k, el mítico Phoenix directamente del salón arcade hasta el salón de casa...Un momento: ¿seguro que se trataba del Phoenix del que estamos hablando aquí?...Sí y no, según se mire. Por aquello de los derechos de autor que de mano en mano van y ninguno se los queda (como diría la famosa canción), Phoenix acabó convirtiéndose en "Pheenix" (al fin y al cabo sirve para burlar los derechos de autor y se pronuncian casi igual) en su versión para ordenadores domésticos de 8 bits, entre ellos y muy posiblemente una de las mejores versiones a las que he jugado, la del ZX Spectrum.
Por lo demás, aparte del curioso cambio de nombre, todo es exactamente igual, ofreciendo un port asombroso (mucho más tratándose de una máquina tan limitada como el Spectrum) que mantiene intactas las cualidades de la placa arcade original.
El asunto es aún más rocambolesco si atendemos al hecho de que en ciertos bares y salones recreativos pudimos jugar al Phoenix con el nombre de Next Fase (así, en Spanglish, ¡toma ya!), siendo ésta una de las versiones "bootlegs" del juego original que circulan por ahí. Esta y muchas otras anécdotas curiosas las cuenta Jesús Relinque "Pedja" estupendamente bien en su magnífico y más que interesante libro "Siguiente Fase", que desde aquí os recomendamos.

Lo mejor...

-Todo. Parece traído desde el futuro hasta 1980.

-40 años después sigue siendo divertido y vibrante.

-El jefe final del juego...Conocerlo es amarlo. Querrás matarle

Lo peor...

-No se me ocurre nada, como mucho, que no te gusten los mata-marcianos…

-Que no tiene un final verdadero, solo se repite una y otra vez...

Es más que probable que muchos de los amigos que estáis leyendo estas líneas ahora mismo tengáis en mente como referencia de Snow Bros el magnífico port para la Mega Drive que muchos tuvieron la suerte de jugar allá por los primeros años de los 90 (por cierto, imperdonable su ausencia en la reciente Mega Drive Mini), pero lo cierto es que el juego original es una excelente placa arcade desarrollada por Toaplan en 1990, y ya unos años antes de que su versión ampliada para Megadrive (trae 20 niveles adicionales que no aparecían en la recreativa) nos alegrara la vida, fuimos otros tantos los que tuvimos la suerte de descubrirlo y disfrutarlo en las máquinas recreativas de los bares del barrio o en los salones recreativos: da igual donde buscaras, estaba por todas partes, posiblemente era una de las placas arcade más repetidas y distribuidas de toda la geografía. Lo primero que nos chocaba un poco al jugar a Snow Bros era su gran parecido (al menos en cuanto a mecánica y desarrollo) con el mítico Bubble Bobble de finales de los 80, y es que a nadie se le escapa que Snow Bros es una secuela espiritual, por decirlo de alguna manera, de aquel clásico de Taito del que también te hablamos en este número de Arcade Classics Magazine.

Jugando a dobles es donde encontramos su mayor baza para enganchar y divertir, y es que se trata de un arcade hecho y pensado para que se juegue en compañía de un segundo jugador, y eso se nota en varias cosas: por la cantidad y disposición de los enemigos, por su gran dificultad y por el factor competitivo, que hace hasta cierto punto indispensable la concurrencia de un segundo jugador para poder apreciar sus cualidades completamente. Es un clásico retro imperecedero.

Nick y Tom se han convertido con el paso de los años en auténticos personajes de culto, hasta el punto de tener su propia colección de figuras articuladas y aparecer en montones de revistas, comics y un sinfín de medios. Su carisma sigue siendo irresistible a pesar del tiempo transcurrido desde que protagonizaron su primer gran juego. Muy en la línea de Bub y Bob, los carismáticos dragoncitos protagonistas de Bubble Bobble, Nick y Tom son de esos personajes inolvidables por los que no pasa el tiempo y a los que nos encantaría volver a ver en acción algún día de estos, en esta ocasión protagonizando una nueva aventura. Nunca es demasiado tarde...

Snow Bros nos presenta a dos grandes personajes retro con gran carisma y encanto, Nick y Tom, dos muñequitos de nieve que deberán limpiar de enemigos las pantallas a base de lanzar una curiosa magia que es capaz de congelar a los enemigos y convertirlos en bolas de nieve. Si en Bubble Bobble debíamos envolver a los enemigos en pompas de jabón para después saltar encima de ellos, aquí la cosa no resulta menos interesante y difícil, pues deberemos empujar a nuestros enemigos, una vez convertidos en bolas de nieve, por un precipicio para que se despeñen y acaben aplastados en la parte inferior del escenario formando parte del mobiliario de cada fase. Parece fácil pero en realidad se trata de un reto que pondrá a prueba tu habilidad y tu paciencia. Además, y por aquello de que los enemigos no son precisamente tontos, si tardamos demasiado en empujarles por el borde de las plataformas para que se despeñen, acabarán liberándose de su encierro de nieve y vendrán a nosotros con más mala leche que nunca. Por supuesto la gracia y la dificultad del juego reside precisamente en esto último, pues será muy frecuente que se de esta circunstancia, haciendo difícil progresar más allá de las primeras fases del juego. Para colmo, y en un refinamiento de crueldad por parte de sus creadores (y a diferencia de Bubble Bobble) tendremos que hacer frente a un temible enemigo final que nos atacará entre las fases normales del juego. Estos jefes finales suponen uno de los grandes atractivos de Snow Bros, y no será fácil acabar con ellos, os lo aseguro. La rutina para acabar con ellos casi siempre consiste en buscar elementos externos del escenario para derrotarles de manera indirecta, ya que nuestros impactos directos no suelen hacerles ningún daño y desde luego, debido a su gran tamaño, no vale el truco de envolverles en bolas de nieve para precipitarles por el vacío.

Snow Bros es un juego que oculta bajo su aspecto pretendidamente infantil un tremendo potencial para divertir al jugador más experto, tiene una cualidad única y es la de gustarle a gente de todas las edades por igual. En los salones recreativos de la época el mueble arcade solía estar rodeado de niños, niñas, adolescentes y macarras a partes iguales, lo que dice mucho de su atractivo universal y su gran calidad para que sea accesible y disfrutable para prácticamente cualquiera.

Ya hemos señalado la importancia de jugarlo en compañía para sacarle todo el provecho, pero si te armas de valor y lo juegas en solitario tampoco desmerece en absoluto, es igualmente divertido y muy adictivo, aunque en este caso su tremenda dificultad te hará desanimarte si no cuentas con la ayuda de un amigo.

En cualquier caso Snow Bros es uno de esos juegos imperecederos y que nunca pasan de época, es igual de divertido ahora que hace casi 30 años, de hecho casi nadie diría que se trata de un videojuego de 1990. Sus gráficos, sus músicas, su colorido y atractivo apartado visual y su estilo, que lo hacen más cercano a la animación y a los dibujos animados entran con facilidad por el ojo, y muchas veces creerás estar viendo una película en vez de estar a los mandos de un videojuego. Es de esos raros juegos dotados de un carisma extraño que se convierten en clásicos instantáneos, ya era un clásico en los noventa y ahora ni te cuento. Sus personajes están en el Olimpo de los mitos retro y su estilo es el último gran exponente de un género y una forma artesanal de hacer juegos que se inició con Bubble Bobble y que después de Snow Bros apenas dejó nada interesante. Más allá de sus similitudes con el anterior, Snow Bros es una joya por sí mismo y tanto si jugaste al clásico de Taito como si no eres muy fan de este tipo de juegos debes darle una oportunidad a las aventuras de Nick y Tom. Disney no inventó nada con Frozen, el reino congelado ya existía muchísimo tiempo atrás y sus campeones indiscutibles eran los Snow Bros.

Lo mejor...

-Nick y Tom, dos auténticos mitos retro de categoría.

-Es como Bubble Bobble pero aún mejor, revisado y actualizado para la década de los 90.

-Sigue siendo divertidísimo, el tiempo no pasa por él.

Lo peor...

-Su dificultad típicamente arcade puede ser frustrante jugando en solitario.

-La versión arcade se queda corta en comparación con las conversiones domésticas.

-Su aspecto infantiloide puede echar para atrás.

Entre las muchas joyas que nos legó SNK en sus días de gloria hay varios juegos de fútbol realmente brillantes, siendo este Super Sidekicks 3 la culminación de su mejor saga y posiblemente uno de los videojuegos de fútbol más vistosos y espectaculares que hayamos probado nunca. Cualquier buen aficionado al deporte rey puede encontrar en este juego alicientes más que de sobra para verse atrapado por su arrollador carisma y su pegada, en virtud de una serie de cualidades que lo hacen irresistible: en primer lugar, y lo que resulta más evidente a simple vista, están sus gráficos de ensueño, con un estilo cercano al cómic o la animación (en este sentido recuerda poderosamente a las míticas aventuras sobre el césped de los campeones del balón Oliver y Benji) que algo más de 20 años después siguen funcionando hoy día y resultan tan atractivos y contundentes como lo fueron en su época. En segundo lugar e incuestionablemente ahí está la épica, la mayor épica en un juego de fútbol que el buen aficionado pueda desear, gracias a su sistema arcade de control, claramente destinado a la acción rápida y sin complicadas combinaciones de botones ni jugadas ensayadas de manual, aquí de lo que se trata es de perforar la red de la portería del rival, y para eso deberemos andarnos rápidos y sin rodeos para conseguir nuestros preciados (y preciosos) goles, animados de manera espectacular por una gran variedad de coloridas celebraciones de todo tipo que añaden un toque de espectacularidad al desarrollo de los partidos. En tercer lugar, otra de sus características más destacadas es la posibilidad de saltar de un plano 2D (en el que se desarrolla el seguimiento de la cámara en circunstancias normales) a una visión subjetiva en primera persona en la que deberemos hacer alarde de reflejos y rapidez para clavar la pelota por la escuadra sorprendiendo al guardameta contrario, llegada la ocasión. Serán tan solo dos segundos (o menos) pero si queremos subir al marcador otro tanto espectacular, deberemos estar espabilados. Además, otro componente que aumenta la sensación de épica al chutar a puerta es que cuando andemos cerca de las proximidades del área del rival, aparecerá la palabra "Shoot!" (¡chuta!) apremiándonos a disparar en el momento perfecto para dirigir el esférico con más fuerza y precisión contra la red del guardameta. Más allá de la cuestión de que la mayoría de los goles se consiguen siempre de la misma manera (chutando el balón con trayectoria cruzada para que el portero se estire y no llegue a pararlo), Super Sidekicks 3 oculta varias combinaciones posibles para anotar goles espectaculares que deberás descubrir a base de probar nuevas estrategias, esforzándote siempre por descubrir nuevas formas de marcar.

Super Sidekicks 3 es quizá uno de los juegos de fútbol más disfrutables en todos los sentidos, heredero de un estilo en vías de extinción, y todo un recordatorio de cómo eran los videojuegos de fútbol arcade que eran capaces de mantenerte enchufado durante horas sin necesidad de leerte un manual de instrucciones para aprender a controlarlo. Aquí solo hay tres botones, y uno de ellos apenas lo vas a usar, así que agarra el mando con fuerza, dribla a tus enemigos con arte y precisión, y crúzasela al portero para marcar un golazo que haga saltar una de las animaciones interactivas que te harán creer que acabas de marcar en la final de un mundial cuando ibas empatando a 0 al borde de la prórroga. Aquí todo es espectacular, sencillo y divertido, así que la pregunta sería: ¿realmente es necesaria toda esa complicación de los modernos juegos de fútbol para recrear la épica y la diversión del deporte real en el salón de tu casa? Yo creo que no, aunque por supuesto puedo equivocarme, pero este magnífico Super Sidekicks 3 es la demostración palpable de que a veces menos es más. Lo bueno, si breve, dos veces bueno, ya lo dijo Baltasar Gracián y no deja de ser verdad, porque además es aplicable a casi todo en esta vida. Super Sidekicks 3 es bueno (muy bueno) pero breve. Dura lo que tiene que durar, partidos cortos pero vibrantes y épicos, cinco o seis buenas ocasiones de gol por partido y tu habilidad para marcar, no hay más. Un grandísimo juego que te recomendamos vivamente aún en el caso de que no te guste el fútbol, es tan divertido que hasta los detractores del deporte rey lo pueden encontrar accesible. Ya no se hacen juegos de fútbol como estos, por desgracia. Rescátalo y redescubre un mito. Volverás a recordar porqué te gustaba tanto el fútbol antes de hacerte mayor.

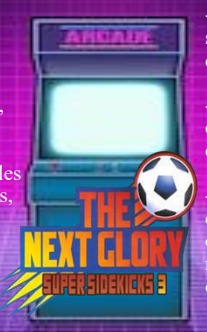
Lo mejor...

-Absolutamente épico y vibrante, no te da un segundo de descanso.

-Los gráficos son una gozada, al estilo de la vieja escuela.

-Muchas selecciones nacionales entre las que elegir, entre ellas, por supuesto, la España de Javier Clemente del 98…

-Descubrir nuevas formas de engañar al portero.



Lo peor...

-Se hace corto. Los partidos se acaban en un abrir y cerrar de ojos.

-A partir de semifinales te cuesta bastante marcar en cualquier competición.

-Las selecciones nacionales están bastante descompensadas, unas son manifiestamente mejores que otras.

-Que no te guste nada el fútbol.

5ST
GAME

2ST
GAME

La épica del fútbol nos ha legado grandes juegos para todas las plataformas y en todas las épocas, a veces al rebufo de una gran competición como el Mundial de fútbol o una Eurocopa . El juego que ahora nos ocupa llegó justo a tiempo para coincidir con el Mundial de Italia 90, y teniendo en cuenta que por aquella época los juegos de fútbol que existían no eran nada del otro jueves, estamos ante un antes y un después dentro del género, y es que Tecmo World Cup 90 supuso una revolución importante al introducir ciertas mecánicas y elementos innovadores que hasta ese momento nunca se habían visto.

Acostumbrados al fútbol que nos ofrecían juegos como Tehkan World Cup, basados en una técnica mucho más primitiva y menos pulida, el salto que supuso Tecmo World Cup 90 fue bastante significativo. Los gráficos tenían un aspecto bastante sólido, evidentemente nada que ver con juegos posteriores, y pese a estar aún muy lejos de lo que ofrecerían títulos punteros dentro del género como Virtua Striker (2000) o Super Side Kicks 3 (1998), sí que se aprecia un intento verdaderamente serio de recrear la épica del deporte rey en un videojuego, añadiendo además elementos de espectacularidad que lo alejan de la simulación para hacerlo más próximo al estilo rápido y frenético que no te da un segundo de descanso para planificar tu próxima jugada. Estamos, por así decirlo, ante el primer arcade de fútbol en 2D con vista lateral que plasma de forma contundente este deporte.

Existe una versión bootleg de la misma placa arcade que sustituye las ocho selecciones nacionales por clubes europeos, entre los que brillan con luz propia tres equipos de la liga española: el Atleti, el Real Madrid y el Barcelona. Esta versión lleva por nombre Euro League, y es exactamente el mismo perro con distinto collar. Cuestión de gustos, en cualquier caso. Sea como fuere estamos ante las dos caras de la misma moneda, y juegues a la versión que juegues tienes asegurado un buen espectáculo y una buena ración de goles.

Los goles son precisamente uno de los principales atractivos de Tecmo World Cup 90, y es que cada vez que consigamos perforar la red del rival seremos recompensados con una serie de animaciones y fotos estáticas en las que se nos muestra la gloria del fútbol en toda su grandeza: porteros que se derrumban sobre el césped, delanteros que celebran sus goles como si no hubiera un mañana, chilenas, abrazos multitudinarios de los jugadores formando una piña, etc. Visualmente es una gozada, y la jugabilidad es realmente buena. Es rápido, divertido y adictivo. No es el juego arcade de fútbol perfecto, pero fue un primer intento.

¿Tecmo Cup o Euro League?...

¿Eres más de selecciones nacionales o de equipos de fútbol europeos?...En función de tus gustos tienes dos juegos entre los que escoger, y es que gracias al arte y oficio de los piratas existe un bootleg que sustituye a las 8 selecciones nacionales de Tecmo Cup por equipos europeos. Su nombre es Euro League, y es más que probable que lo hayas jugado algún vez porque en los años 90 ambas versiones coexistieron en los salones recreativos y en los bares. Aquello de poder jugar con el Atleti de Madrid o el Real Madrid y el Barcelona era un sueño hecho realidad. Dos caras de la misma moneda: se trataba exactamente del mismo juego.

Es cierto que esa maravilla nunca bien ponderada que es el Tehkan World Cup ya supuso años antes un acercamiento previo al concepto de trasladar el fútbol al terreno del entretenimiento electrónico (te hablamos de él con detalle en este mismo numero), pero Tecmo World Cup 90 vendría a ser una suerte de heredero o secuela espiritual del anterior, recogiendo todos los elementos que lo hicieron grande y llevándolos a un nuevo nivel, actualizando de paso el género para una nueva década y plantando por el camino las semillas de lo que años después germinaría en forma de leyendas arcade como los Virtua Striker de Sega, por citar tan solo un ejemplo. En Tecmo World Cup sudarás sangre para engañar a los porteros rivales superadas las tres o cuatro primeras rondas, y es que al igual que sucedía en su precuela, aquí los equipos rivales corren cada vez más y ya en los últimos partidos tu inferioridad de condiciones será algo más que evidente: todos corren mucho más que tú y el portero es mejor que el tuyo. ¿Cómo vencer a la máquina, entonces?...Ahí entras tú y tu habilidad. Desde luego es posible, pero te advierto que te va a costar bastante derrotar a unos oponentes "dopados" que corren como las balas.

Sigue siendo, a pesar de todo, uno de esos juegos arcade que se pueden terminar con tres o cuatro continuaciones, e incluso un jugador muy hábil podría acabárselo sin continuar, pero te costará aprenderte previamente todas y cada una de sus rutinas, y aún así, y esto es algo que nunca dejará de fascinarme tanto de este juego como de su antecesor, el Tehkan World Cup, siempre hay un factor X que deja a la aleatoriedad el transcurso de los partidos independientemente de lo que hagas. En otras palabras: por muy al pie de la letra que te aprendas tu forma de jugar y de lo bien que hagas tus trucos, la máquina siempre encuentra formas de romper su rutina y sorprenderte.

Lo mejor...

-Es rápido, vibrante y divertido. Un digno sucesor de Tehkan World Cup y un primer paso en la evolución de los videojuegos de fútbol.

-Su versión bootleg con equipos europeos es la culminación del sueño de todos los niños españoles de los 90...Jugar con el Madrid o el Barça en una recreativa era una pasada…

-Por muy listo que seas la máquina siempre acaba encontrando la manera de jugártela...

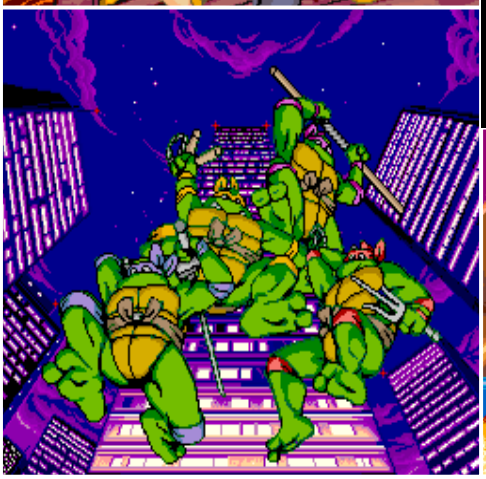
Lo peor...

-No resiste la comparación con los grandes arcades de fútbol modernos.

-Si no te gusta el fútbol este juego no es para ti.

-A partir del tercer o cuarto partido la dificultad puede llegar a ser desesperante.

-Hay solamente 8 equipos entre los que elegir.



Si hubo unos personajes que representaron a la perfección la transición de los años 80 a los 90 durante gran parte de nuestra infancia y adolescencia, esos fueron sin lugar a dudas las Tortugas Ninja. Todos recordamos perfectamente las aventuras de estos cuatro quelonios medio chiflados y su loca afición por la pizza, al fin y al cabo se trata de unos personajes tan sumamente populares (llevan ya 35 años de moda, a lo tonto y sin darnos cuenta) que sobran las presentaciones. Decir, además, que a finales de los 80 Konami dio un puñetazo sobre la mesa y se llevó el gato al agua al adquirir los derechos de la franquicia para desarrollar videojuegos de éxito (¡y menudo éxito!) es toda una obviedad, eso ya lo sabemos todos. Así pues, y ante la falta de novedades y ya que estamos en familia (las cuatro tortugas son ya como unos primos lejanos para la mayoría de nosotros: llevamos tiempo sin verlos pero de alguna manera sabes que siempre han estado ahí), nos centraremos en analizar las características de su primer gran videojuego (y muy posiblemente el mejor, como ahora veremos) que hicieron posible un dos por uno bastante más difícil de conseguir de lo que parece: hermanar a los fans de los videojuegos (un público base de un perfil algo más adulto) y a los fans de las Tortugas Ninja (un público bastante más infantil), y hacerlo además consiguiendo ofrecer un producto que resultaba igualmente atractivo, accesible y jugable para todos por igual.

Si por algo destaca este Teenage Mutant Ninja Turtles (anecdóticamente debmos recordar que al principio el título de la franquicia era Teenage Mutant Hero Turtles, después vendría lo de Ninja) de Konami es por haber encontrado la fórmula y el equilibrio perfecto para ofrecer un reto igualmente convincente y suficiente tanto para un jugador con una habilidad y una experiencia media con la de un niño que accidentalmente se dejara caer por allí y se quedara atrapado (para siempre, yo aún sigo allí) en su irresistible magnetismo. Su enorme colorido, sus poderosas escenas animadas entre las pantallas, la increíble vida y la animación de las que hacen gala sus personajes, la fluidez de sus movimientos, los guiños a los fans de la serie de animación y su frenético desarrollo, unidos todo esto a la gran variedad de situaciones, estilos, secciones del juego e incluso formas de jugarlo hacen de esta placa arcade un clásico inmortal que con toda seguridad está grabado a fuego lento en la memoria de varias generaciones de jugadores, y es que 35 años repartiendo palos a diestro y siniestro al pobre Despedazador y su ejército del Clan del Pie (un homenaje al Clan de La Mano del Daredevil de Frank Miller) dan para mucho. Las Tortugas Ninja son ya parte de nuestra cultura popular, y con el paso de las décadas han protagonizado decenas de juegos. Éste fue el mejor.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES™

Los cuatro jinetes del apocalipsis...

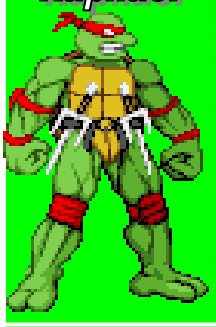
Donatello

La tortuga favorita de muchos niños de los 90. Es el más inteligente de sus hermanos, dotado de un intelecto especial es capaz de construir y reparar las máquinas más avanzadas. En combate es el más lento pero una apuesta segura por su resistencia y el alcance de su ataque. Domina el manejo del bo, el bastón ninja hecho de caña de bambú que destrozará a los enemigos a distancia. La tortuga ideal para jugar en solitario.

Leonardo

El líder indiscutible del equipo (en la serie de dibujos animados, porque en las películas de imagen real el jefe era Raphael) es un auténtico ejército de un solo hombre (bueno, una sola tortuga). El mejor personaje para iniciarse en el juego, es la tortuga ninja más equilibrada en relación a sus niveles de velocidad y ataque, y su ataque especial con las dos katanas es el mejor de los cuatro.

Raphael



El más serio y maduro de sus hermanos es también el guerrero más mortífero de todos. Su manejo de los puñales sai japoneses le convierten en una seria amenaza para los soldados enemigos, a los que puede ensartar como a uvas y lanzarlos lejos de su alcance. Mantiene una rivalidad especialmente enconada con su hermano y compañero de armas Leonardo, más que nada porque ambos piensan que deberían ser el líder del equipo. Raphael es un verdadero guerrero, muy completo y disciplinado

Michelangelo

El más joven de sus hermanos y el más indisciplinado, el bueno de Mike es posiblemente el más inmaduro de los cuatro héroes con caparazón, pero su arrojo y determinación no tienen parangón. Cuando se trata de arrojarse de cabeza al peligro, Michelangelo no se lo piensa dos veces. Sus mortales nunchakus son una garantía para salir indemne de las peores situaciones.

Pensado y diseñado para ser jugado en compañía de dos o más jugadores (aquí empezamos ya a ver despuntar la idea del juego cooperativo tal y como lo entendemos hoy: ¿Por qué conformarse con dos jugadores simultáneos cuando se puede hacer con más personas a la vez?), Teenage Mutant Ninja Turtles ofrece un reto de lo más apetecible tanto si juegas acompañado como si lo haces en solitario, aunque en cualquier caso deberás elegir sabiamente a tu Tortuga Ninja con buen criterio y sabiduría, porque aunque parezca que las cuatro tortugas son iguales y solo se diferencian en el color de las bandas elásticas que adornan su cuerpo, lo cierto es que sobre el terreno cada una de ellas se comporta de manera bien diferenciada y tienen unos atributos muy particulares que deberás tener en cuenta. (ver recuadro lateral izquierdo) Jugando a dobles (aún más a cuatro jugadores simultáneos en aquellos muebles que así lo permitían) es, sin embargo, donde este juego despliega todas sus cualidades y donde es más fácil apreciar su grandeza. Todo está hecho y pensado en proporción de manera que la dificultad del juego se adapte dependiendo del número de Tortugas Ninja que haya en pantalla. Incluso jugando acompañado es un juego difícil (aunque asequible, es de los que pueden acabarse con unas cuantas continuaciones) pero justo, que te deja margen a mejorar la próxima vez y a aprenderte sus rutinas para ir perfeccionando tus técnicas de ataque en busca de la partida perfecta la próxima vez.

Si tuviste la suerte de jugarlo en un mueble arcade preparado para el juego simultáneo de hasta cuatro jugadores sabrás entonces que aquello era una locura genial y al mismo tiempo un salto cuántico en la historia del medio. No sería la última vez que se repetiría el invento: pronto vendrían otras máquinas recreativas que tratarían de repetir el éxito de este arcade aplicando la misma fórmula de cuatro jugadores a la vez, aunque salvo honrosas excepciones como The Simpsons o X-Men, por lo general el resultado nunca estuvo a la altura. Tampoco sería la última incursión de las Tortugas Ninja en el mundo de los videojuegos arcade, poco después (y en vista del tremendo éxito del juego) pronto haría su aparición el Turtles in Time, la secuela igualmente genial y superlativa de este gran clásico de Konami. Una mina de oro que en sabias manos supo explotarse muy bien.

35 años dando guerra

Tortugas mutantes...una y otra vez

La mutación de nuestros quelonios favoritos lleva ya descontrolada 35 años desde que en 1984 asomaran la cara por primera vez, naciendo en las páginas del cómic de Peter Laird y Kevin Eastman como una parodia de Ronin (de Frank Miller). Desde entonces, las Tortugas Ninja no han dejado de reinventarse, cambiando una y mil veces de aspecto (y a veces hasta de personalidad dependiendo del medio en que se encuentren) y saltando de la gran pantalla a los videojuegos, para volver a otra serie de animación nueva y de vuelta al cómic. Lo han hecho todo, han protagonizado tres películas de imagen real en la década de los 90 y otras dos en tiempos recientes, varias series de animación para la TV y decenas de videojuegos. Sin embargo, y a pesar de que han encontrado su mejor versión en determinados medios y en entregas muy concretas de una determinada saga de películas o de videojuegos, últimamente no acaban de andar en manos de buenos artistas creativos, a juzgar por el aspecto cada vez más minimalista de sus últimas encarnaciones televisivas. Lo de la última serie de animación ya es de traca, rayando en el mal gusto. Una verdadera pena, porque el mejor diseño de las Tortugas Ninja y su mejor versión nos sigue pareciendo la de la miniserie original de finales de los 80, precisamente la que inspiró el aspecto que lucen en este arcade mítico de Konami del que hoy estamos hablando. La evolución de los personajes a lo largo de estos 35 años no acaba de sentarles bien a estos míticos personajes en los últimos años. ¡Que vuelvan las Tortugas Ninja de cuando éramos niños, por favor!...Esto se pone cada vez más feo...

La galería de villanos mutantes...

No solo nuestras cuatro tortugas han sufrido los efectos de las mutaciones, no faltarán a la fiesta los esbirros del malvado Shredder: El Despedazador viene acompañado de sus lugartenientes Bebop, Rocksteady y algún que otro engendro más que aparecerán siempre al final de las fases para frenar nuestro avance...

La aparición de los jefes finales de fase suponen uno de los puntos fuertes de este juego. Si bien es cierto que no se trata de un juego especialmente difícil, es en estas peleas con los temibles jefes de final de fase donde nuestros créditos volarán con rapidez y recibiremos más de una buena paliza. Pero palos con gusto...

Es incuestionable que las Tortugas Ninja hace ya muchos años que vivieron su mejor momento (ver recuadro lateral izquierdo), pero este genial arcade ha quedado para la posteridad como prueba fehaciente de que hubo un antes y un después en la industria a partir de la irrupción de estos cuatro quelonios en el mundo de los videojuegos. Sin lugar a dudas estamos ante una máquina recreativa que está en el top 10 de muchos aficionados a los beat'em up, e independientemente de que te gusten más o menos estos personajes seguirás encontrando grandes alicientes para dejarte atrapar en su red y volver a jugarlo una y otra vez con el paso de los años. Es justo reconocer que gran parte de su atractivo se basa en una franquicia que en sus días de gloria nos hizo alucinar con casi cualquier producto que llevara el logotipo de las Tortugas Ninja encima, pero más allá de depender exclusivamente de unos personajes determinados, lo cierto y verdadero es que, muchos años después de su estreno, y con total independencia de saber explotar la jugosa licencia en que se basa, nos sigue pareciendo un juegazo absolutamente redondo, variado, divertido y adictivo como pocos. Por algo será: lo bueno es imperecedero y atemporal.

Lo mejor...

-Divertido, vibrante y fresco. Atrae por igual a los que éramos pequeños en los 80 y a los pequeños de hoy día.

-Su apartado gráfico es casi hipnótico: tiene más de 30 años y nos sigue dejando embobados.

-Jugar cuatro a la vez: una locura genial.

Lo peor...

-Imitado hasta la saciedad. Ha tenido tantos imitadores que puede llegar a aburrir.

-Jugar tú solo: así pierde bastante. Está hecho para jugar acompañado.

-No tenerlo

Hablar de videojuegos retro de fútbol implica miras atrás y remontarse a los inicios haciendo una parada más que necesaria y justificada en un juego mítico sin el cual no se entendería la posterior evolución del género: hablar de juegos de fútbol, por tanto, y obviar al Tehkan World Cup sería un error imperdonable. El mundial de fútbol de Argentina en 1986 tuvo, unos meses antes, su perfecta antesala y el calentamiento de motores perfecto en el lanzamiento de esta genial y revolucionaria placa arcade de la mano de Tecmo (poco antes de cambiar su nombre de Tehkan por el de Tecmo, con el que se les conoce mejor hoy en día), que venía a coincidir con la gran fiesta del fútbol a nivel mundial, escenario a posteriori de la gran victoria de Argentina (el país anfitrión) en la mítica final contra Alemania (partido en el que Maradona, dio sea de paso, alcanzó la estatura de dios del fútbol). En ese contexto surge este videojuego. Tehkan World Cup era un grandísimo juego de fútbol (Tecmo repetiría la jugada cuatro años después con Tecmo World Cup 90, aunque esta vez cambiando de estilo, ya te hemos hablado de este juego en este mismo número) y lo sigue siendo, en virtud de sus numerosas cualidades que lo convirtieron en un clásico instantáneo y todo un hito en la historia de las recreativas. Es puro arcade 100%, se caracteriza por una rapidez desenfrenada y un ritmo de vértigo que te deja sin respiración ni tiempo para pensar ninguna jugada, todo surge de la improvisación y de tu instinto para moverte antes que el rival y anticipar sus movimientos. Todos los que lo han jugado recuerdan cómo de manera sutil pero progresiva su dificultad iba subiendo exponencialmente, haciendo posible ganar los dos primeros partidos por 20 a 0 (es posible hacerlo, os lo aseguro) y sin embargo dejarnos vendidos en la semifinal (por no hablar de la endiablada gran final en la que los jugadores rivales corren tan deprisa que parecen ir en moto) y en los últimos partidos, donde nos costará sangre sudor y lágrimas batir al portero rival, si acaso tan solo por uno o dos goles de diferencia. En este sentido la curva de dificultad de Tehkan World Cup no engaña, y es a la vez uno de los juegos con una dificultad más previsible, ya sabes lo que se te va a venir encima desde el minuto uno de cada partido. Muy disfrutable al principio y progresivamente agobiante como decimos conforme nos acercamos a nuestro ansiado sueño de disputar la final del Mundial, Tehkan World Cup es en cualquier caso un reto muy estimulante que hoy en día continúa resultando endiabladamente divertido y extrañamente atemporal: da igual que lo jugaras cuando tenías 8 años, o ahora o dentro de otros veinte años, seguirá teniendo un encanto único y difícil de describir. Encierra un inexplicable misterio, y es intentar responder a la pregunta de cómo es posible que un juego tan minimalista y tan básico pueda ofrecer tantas y tantas horas de placer estético y visual. Jugarlo es puro vicio, no te cansarás de meter goles una y otra vez ni de ver a tus jugadores celebrando la épica de la victoria al perforar las redes de la portería rival (por cierto, un extraño bug del juego te permitía, literalmente, perforar la red de la portería contraria de forma aleatoria, al más puro estilo Oliver y Benji). Tehkan World Cup era, es y será uno de los mejores juegos arcade de fútbol que jamás se han programado.

Tehkan BUTRAGUEÑO Cup

En plena cima de su apogeo y en su mejor momento de forma internacional, el gran Emilio Butragueño protagonizó en su día un mítico juego de fútbol para ordenadores de 8 bits. El parecido de Emilio Butragueño ¡Fútbol! Con Tehkan World Cup va más allá de la coincidencia y es una muestra de hasta dónde puede llegar la picaresca española para burlar los derechos de autor ofreciendo un producto renovado: todo es exactamente igual que en el Tehkan World Cup, a excepción del "modo historia" que aquí desaparece por arte de magia y tan solo nos deja jugar contra el ordenador en un único partido cuya duración podíamos ajustar, pero sin solución de continuidad: una vez terminado el partido, se acababa la historia y a otra cosa mariposa. Además, y como anécdota curiosa, casi siempre marcaba gol Butragueño, para mayor gloria del legendario jugador cuyo título enmascaraba este "clon" del Tehkan World Cup. En cualquier caso se trataba de la mejor forma de llevarse la recreativa a casa, con una calidad más que aceptable. Mítico.

Conseguir llegar a la final y ver esta imagen de arriba (victoria en la gran final) te costará más de lo que crees, pues aún en el caso de que le hayas echado muchas horas (y/o monedas), su alto componente de aleatoriedad en las rutinas de movimiento de los jugadores contrarios controlados por la inteligencia artificial de la máquina te obligará a recurrir a nuevas estrategias para vencer: ese gol inesperado en un despiste defensivo, ese balón que no entra en la portería enemiga por escasos centímetros o esos futbolistas del equipo contrario que hoy, por algún motivo inexplicable de forma científica, parecen correr más que nunca y tú estar más lento que de costumbre...Cosas del fútbol virtual. ¿A quién no le ha pasado alguna vez algo de esto que acabo de describir? En este o en cualquier otro juego de fútbol, la aleatoriedad y la posibilidad de hacer las cosas de mil formas diferentes hacen que cada nuevo partido sea, hasta cierto punto, imprevisible y distinto cada vez. Esa, amigos, es la grandeza del fútbol, que te obliga a improvisar y replantearte cada jugada en función de unos determinados estímulos, y eso es algo que Tecmo supo clavar a la perfección en este gran arcade deportivo que casi 35 años después nos sigue entusiasmando.

Inexplicablemente nunca fue convertido a ningún sistema doméstico de entretenimiento, y ya que la era de las videoconsolas aún no había llegado, los ordenadores de 8 bits eran nuestra única opción para llevarnos el Tehkan World Cup a nuestra casa, pero inexplicablemente esto nunca sucedió y nos quedamos sin port del juego para ordenadores. Topo Soft llegó y gracias a Emilio Butragueño Futbol y unas buenas dosis de picaresca patria nacional y muchos kilos de talento por parte de sus programadores pudimos, por fin, llevarnos el juego a nuestro hogar. O casi. (ver recuadro lateral izquierdo) En cualquier caso Tehkan World Cup es un arcade puro y duro de la vieja escuela, y por lo tanto como más vas a disfrutarlo es jugándolo en su versión de máquina recreativa original. No hemos hablado lo suficiente de lo revolucionario que fue este juego, y si lo fue es por varios motivos que incluso actualmente siguen despertando la admiración de cualquier buen aficionado a este mundillo: para empezar hay que decir que estamos ante un videojuego que en su mueble arcade original se podía jugar en pantalla plana y formato cocktail (no en todos los bares o salones recreativos de la época era así, pero sí lo era en su formato original) para que tanto el jugador 1 como el jugador 2 pudieran acceder a la misma perspectiva cenital (vista aérea), única en los juegos de fútbol arcade, que fueron pasando de esta primera incursión más que revolucionaria al formato en 2D con desplazamiento lateral de la cámara, hasta introducir las 3D ya en grandes juegos de fútbol de los tiempos modernos como Virtua Striker, Pro Evolution o FIFA. Su razón de ser parte del concepto de ser un juego hecho para dos jugadores que se enfrentan en un partido inicial que arrojará a un vencedor final, que será luego quien dispute el Mundial contra los equipos controlados por la máquina. El perdedor se quedará con dos palmos de narices y mirando con cara de tonto cómo el otro jugador se enfrenta a la máquina. Los videojuegos, como la vida misma, pueden llegar a ser muy crueles. Juegues como lo juegues, Tehkan World Cup te ofrece una experiencia única y muy rejugable, como decimos, al tener en su desarrollo un gran aliciente para rejugarlo una y otra vez, intentando cosas nuevas cada vez. Si quieres ir a lo seguro, siempre podrás ganar los primeros partidos marcando desde cerca del área y pegado al palo, la fórmula del éxito para endosarle al portero rival un saco de goles y solucionar la papeleta sin despeinarte, pero como decimos estos trucos dejarán de funcionar más allá de los tres o cuatro primeros partidos, y será entonces cuando tengas que probar a marcar de tiro cruzado, centrando el balón a un compañero desmarcado en posición adelantada o alguna otra filigrana que surja de la improvisación. Recuerdo perfectamente que una de mis formas preferidas y más épicas de meter goles era aprovechar un rechace del portero para escurrirme y empujar el balón hasta el fondo de la red con el guardameta totalmente vendido sobre el césped. Mítico e impagable. Si no lo has jugado aún te estás perdiendo un episodio importante de la historia de los videojuegos, sean o no de fútbol.

Spain is different...
¿Nuestro equipo era España o no?...

Sin lugar a dudas aquí en España fuimos muchos los que de niños jugábamos al Tehkan World Cup e imaginábamos soñando despiertos que el Red Team que controlábamos en el juego haciendo frente al resto de equipos nacionales (a los que debíamos derrotar uno tras otro) era, en realidad, la Selección Española de fútbol. ¿Acaso no es prueba suficiente de ello que su equipación fuera roja?...¿No lleva siendo la camiseta roja la insignia y el estandarte por excelencia de nuestro equipo de fútbol nacional?...Pues sí y no, según queramos verlo. Porque lo cierto es que algunas selecciones nacionales sí están más o menos claras en el juego (Brasil, Argentina y Alemania, por ejemplo), y aunque en ningún momento se llega a ver el nombre de los equipos, siempre fui de la opinión de que el Red Team protagonista del Tehkan World Cup era realmente España. ¿O no? Bueno, al menos, de ilusiones se vive...

Por cierto, que el mueble arcade original con formato cocktail también incorporaba un mango especial denominado "trackball" que era en realidad un intento de trasladar la sensación de tocar un balón de fútbol haciendo rodar la mano por una superficie giratoria con forma de esférico. Suena raro y aún lo era más jugar con ese tipo de control, pero es que hasta en esto supo ser original y destacarse, adelantándose muchos años en el futuro, a muchos de sus competidores. Personalmente siempre preferí jugarlo con el stick tradicional de las máquinas recreativas de toda la vida, pero quizá sea una cuestión de gustos. Hasta jugando por emulación con un control pad es igualmente de placentero y disfrutable, así que en este sentido cumple a la perfección y no hay nada que achacarle ni a su control (es sencillamente perfecto, además indica unas flechas para torpes, para saber perfectamente y en cada momento qué jugador lleva el control de la pelota) ni a su jugabilidad, sencillamente exquisita. Puestos a ser exigentes y destacar algo negativo de este juego, habría que achacarle quizá su previsible y muy escalonada dificultad, su escasa duración (se hace corto pero porque realmente queremos más) y su minimalismo gráfico, que básicamente se centra en ofrecernos un enorme campo de fútbol con los detalles justos y necesariamente imprescindibles para recrear un partido de fútbol: 11 jugadores (un tanto cabezones) contra otros 11 jugadores y dos porterías. Y ya está. ¿Para qué quieres más?...Los amantes de los detalles siempre podrán recrearse con los espectadores (en realidad hay tres o cuatro, el resto son hileras repetidas) o las "cut-scenes" o escenas estáticas entre partidos que nos muestran alineados sobre el césped a nuestros próximos rivales, y al frente, nuestra querida selección española con su casaca roja (¿O no era España?...ver recuadro lateral izquierdo). No te lo puedes perder, es como el abuelo de los juegos de fútbol…¡Un respeto!

Lo mejor...

-Es pura dinamita, tan adictivo y frenético coma hace 35 años.

-No te cansarás de jugarlo aunque te lo acabes una y otra vez. Volverás a picar…

-Es toda una institución muy posiblemente, el primer gran juego de fútbol de la historia…

-Nos recuerda inevitablemente a nuestra infancia y los antiguos Mundiales de fútbol.

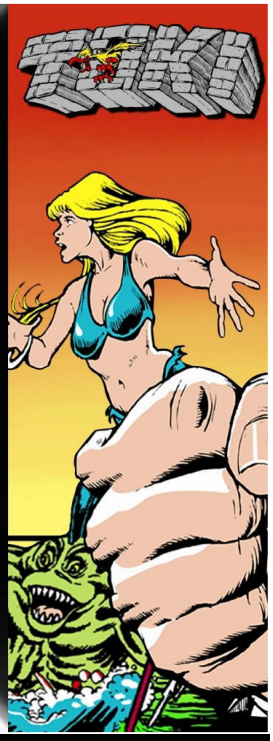
Lo peor...

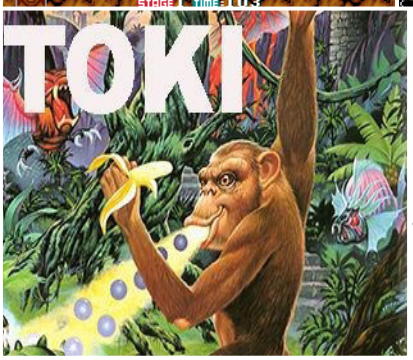
-Se hace corto.

-La dificultad de los últimos rivales puede llegar a ponerte de mala uva…

-Gráficamente se le nota el peso (y el paso) de los años.

-No resiste comparación alguna con un Pro Evolution o un FIFA o cualquier otro prodigio de los tiempos modernos.





Hay una serie de juegos que debido a su arrollador carisma se han ganado un hueco en el Olimpo de los clásicos retro, aún sin ser juegos punteros o que brillen a un gran nivel por ningún motivo en concreto: Toki es con diferencia uno de estos casos más claros. Por decirlo en pocas palabras y de manera concisa, no tiene nada espectacular ni destaca por ser un juegazo en ningún aspecto, y aún así y a pesar de todo, de alguna manera inexplicable te encanta y está entre tus favoritos de todas las épocas. No es un 10 en gráficos, no es un 10 en su originalidad, tampoco destaca por ser especialmente adictivo (tras continuar tres o cuatro veces te sueles cansar) y no es ningún prodigio de la técnica, pero eso sí, si hablamos de la diversión que es capaz de proporcionar entonces los números se nos salen de la escala. Es una rareza, un juego de los de uno entre mil y que solo aparecen una o dos veces en cada generación, es el típico placer culpable que te encanta y que siempre sospechaste que solo te gustaba a ti y a cinco o seis tíos raros más, y sin embargo, con el tiempo, descubres que encandiló a toda una generación (dos, en realidad) y que tiene una legión de seguidores incondicionales por todo el mundo. Así que, efectivamente, no eran cosas tuyas: Toki es genial. Muy, muy bueno. Y lo peor es que no sabes exactamente porqué. Pero te encanta y vamos a intentar descubrir los motivos. Para empezar, y como ya hemos dicho, tenemos ahí a un protagonista con un gran carisma: Toki es una monada de personaje (chiste malo) muy a su pesar, pues tras ser víctima de una maldición vudú, es transformado en mono por un maligno brujo que, además, en un refinamiento de crueldad (y muy poca originalidad, por cierto), ha secuestrado a tu amada con perversas intenciones.

Así pues no nos quedará más remedio que emprender el largo camino de la venganza y recorrer los niveles por tierra, agua y aire saltando, brincando, esquivando y escupiendo (sí, escupiendo bolas de fuego) para abrirnos paso por los escenarios más inhóspitos y hostiles y derrotar a los enemigos más bizarros y extravagantes que te puedas echar en la cara. Si por algo destaca Toki es por lo raro que es todo, desde el hecho de manejar a un mono que escupe bolas de fuego hasta el diseño de los enemigos y los jefes finales, todo parece salido de una pesadilla producida por la ingesta masiva de sustancias psicotrópicas.

Y no es de extrañar esta rareza, pues no se trata de ninguna casualidad: el sentido del humor es lo que hizo grande a este arcade, y se puede comprobar en mil y un detalles que adornan el desarrollo del juego y que se pueden encontrar con facilidad repartidos por los escenarios, y en todos los guiños humorísticos en forma de gags de los que hace gala el juego. Sin llegar a ser desternillante, sí que es un juego en el que el humor tiene un peso muy específico, y es ese sentido del humor el que te acaba conquistando a la larga. Por no tomarse nada en serio, Toki no se toma en serio ni a sí mismo, y quizá sea eso lo que lo hace definitivamente especial. Resulta difícil definir a este juego con exactitud, ya que alterna pinceladas de beat'em up con juegos de plataformas, shoot'em up y algo más, todo mezclado en un único y genial batiburrillo al que resulta imposible etiquetar. Algunos lo consideran un Ghosts'n Goblins evolucionado, yo lo considero simple y llanamente como una aventura diferente, genial y única. En la variedad está el gusto, y Toki es la prueba: deberás disparar con acierto, rapidez y puntería a tus enemigos, pero para equilibrar la balanza resultará igualmente importante que seas capaz de esquivar, saltar y moverte sin parar para que no te maten. Es tan importante atacar como saber esquivar, y si no perfeccionas tu técnica hasta encontrar el perfecto equilibrio entre estas dos facetas no durarás mucho en una partida de Toki. Su tremenda dificultad es otra de sus señas de identidad más destacables y notorias, propia de un buen arcade de otros tiempos más exigentes y en los que todo estaba pensado para sacarte el dinero en cuestión de minutos (a veces segundos) y despejar la cola de jugadores que esperaban pacientemente a tu alrededor. Esto se nota a la hora de jugarlo también en casa, donde resulta igualmente importante e imprescindible el aprenderte de memoria las rutinas de movimiento y ataque de los enemigos y calcular tus saltos al milímetro. Una partida de Toki te puede durar, de media, unos tres o cuatro minutos si no te andas con ojo, descubrirás un nuevo significado de la palabra difícil y llegarás a odiar este juego por lo menos en la misma medida en la que también puedes llegar a amarlo. Gráficamente destaca por encima de todos los demás apartados por ser algo cercano a una película de dibujos animados (en el reciente remake para la Nintendo Switch se han rediseñado los gráficos desde cero pero acentuando este fuerte componente pretendidamente "cartoon" tan típico del Toki), y aunque su jugabilidad es también exquisita (pese a verse lastrada por esa excesiva dificultad de la que ya hemos hablado) son sus simpáticos gráficos y el personalísimo diseño de sus protagonistas y secundarios lo que hará que recuerdes a Toki como el gran arcade clásico que todos adoramos. Absolutamente imprescindible.

Una "monada" de remake...

Hace poco hemos podido disfrutar de un remake de lujo de esta aventura colosal para la Nintendo Switch, en una edición de coleccionista de auténtico lujo que recrea la carcasa del mueble arcade de Toki con todo detalle. Este Toki del siglo XXI es una verdadera delicia que conserva intacto el encanto de la obra original, añadiendo toda suerte de extras y unos renovados gráficos que a veces nos darán la sensación de meternos de lleno en una película de animación más que de tratarse de un simple videojuego. La pregunta es: ¿era todo esto realmente necesario?...Partiendo de que nunca llueve a gusto de todo el mundo y de que para gustos se hicieron los colores, la verdad es que el original sigue siendo tan genial y fresco como el primer día. Sin embargo, como homenaje a todo un clásico, lo aceptamos de buen grado, pero en ningún caso mejora al original, simplemente lo actualiza para los tiempos modernos.

Lo mejor...

-El carisma del mono. Es un personaje retro en toda regla.

-Los gráficos están cuidados hasta el más mínimo detalle.

-La música es muy pegadiza

Lo peor...

-La dificultad de algunas secciones es desesperante.

-Después de tres o cuatro continuaciones cansa un poco, es demasiado intenso.

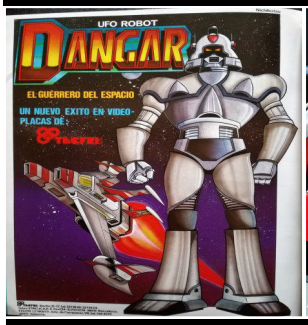
-Es muy lineal, deja poco a la improvisación.

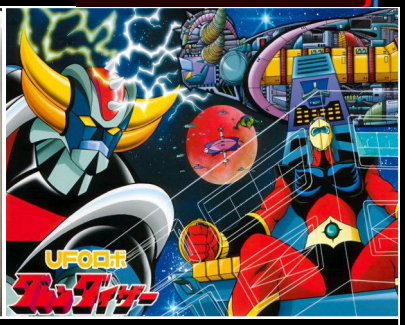
UFO ROBO DANGAR

Nichibutsu

Si la segunda mitad de los 80 y la primera de los 90 pertenecieron al beat'em up, los primeros años de los 80 fueron especialmente prolíficos en cuanto al shoot'em up se refiere. Fue un género (hoy en día casi en peligro de extinción) que tuvo en los famosos "mata marcianos" su mejor y más popular exponente. Uno de ellos fue UFO Robo Dangar, el título del que ahora nos ocupamos y que a buen seguro se tragó unas cuantas de tus monedas de la asignación semanal cuando eras pequeño. Muchos lo recuerdan porque en aquellos años (y gracias a la época dorada del videoclub) las cintas de VHS con episodios de Mazinger Z hacían su Agosto entre los más pequeños de la casa, y resulta que (casualidades de la vida...O no, ver recuadro lateral izquierdo en la siguiente página) el protagonista de este juego guardaba no pocas similitudes con el bueno de Mazinger, más concretamente con su sucesor, el robot UFO Grendizer. Su característica más notable era la de transformarse en OVNI (justamente eso es lo que significa UFO en Inglés) para mejorar su potencia de fuego y su capacidad de maniobra en el combate aéreo. UFO Robo Dangar es un gran juego shoot'em up en el que básicamente tendremos que arrasar a los ejércitos enemigos procurando no ser alcanzados por los impactos enemigos en el intento, un principio elemental que se aplica a cualquiera de los juegos de este género, pero que aquí alcanza una dimensión extra al incorporar el elemento estratégico de ir modificando a nuestro robot-platillo volante con varias mejoras y partes adicionales que nos irán transformando en una invencible máquina de guerra voladora. Un detalle: hasta el fuego que sale despedido por los reactores de la parte trasera de nuestro robot funciona como elemento ofensivo y defensivo al mismo tiempo, dependiendo de nuestra habilidad y el aprovechamiento de su uso. Todo en UFO Robo Dangar está diseñado y pensado para aprovechar la capacidad de improvisación y la adaptabilidad del jugador, en función de lo bien o lo mal que sepamos aprovechar las múltiples variantes que se abren ante nosotros. Es muy difícil repetir dos veces la misma partida o hacer exactamente lo mismo en UFO Robo Dangar, lo más fácil es que se te escape esa mejora que tantas ganas tenías de acoplar a tu robot, o que te alcance un inoportuno impacto enemigo en zonas que habitualmente superas sin despeinarte: sabe ser impredecible.

Los fans de Mazinger lo disfrutarán especialmente y sentirán un potente aire de nostalgia cuando vean al robot Dangar lanzar sus puños cohete para repeler a los enemigos, pero en honor a la verdad habría que decir que resulta un juego bastante disfrutable para todo el mundo e incluso para aquellos que no estén muy puestos en el género. Es, de hecho, un juego ideal para iniciarse en el mundillo de los mata marcianos, por su versatilidad y su planteamiento sencillo y accesible casi para cualquier tipo de jugador. Posteriormente vendrían muchos imitadores de este UFO Robo Dangar, pero aquí se apuntaron ya muchas ideas que acabarían por ser de obligado cumplimiento para otros aspirantes al título.





Más parecidos razonables

La picaresca de los programadores de videojuegos para burlar los derechos de autor a veces no conoce límites. Los aficionados al manga y el anime japoneses seguramente no habrán pasado por alto el gran parecido existente entre el robot UFO Dangar que controlamos en este juego y el mítico Grendizer creado por Go Nagai, el tercero de los grandes robots pertenecientes a la saga de Mazinger. Ambos robots son capaces de transformarse en ovni y una vez que combaten en su forma de platillo volante resulta hasta difícil distinguirlos...

Otro elemento que contribuye a hacer más dinámico el juego, además de la capacidad para transformarse de nuestro robot, es la de aprovechar el momento adecuado para colarnos por un agujero negro espacial que quedará al descubierto en determinados puntos de las fases para meternos dentro y acceder al combate con el jefe final de fase que nos aguarda en el interior. El problema es que de no aprovechar el momento justo en que estos portales entre dimensiones se abren ante nosotros, estaremos condenados a seguir avanzando un buen trecho hasta el siguiente portal. Una vez dentro nos tocará hacer frente al temible jefe final, al que deberemos destruir a base de mucho insistir para poder acceder a la siguiente zona. Uno de los peros más importantes que se le podrían achacar a UFO Robo Dangar es el de no tener final, simplemente se repite una y otra vez hasta alcanzar velocidades de paroxismo e injugabilidad, hasta que te matan o hasta que te aburras, lo primero que ocurra. Es este un mal endémico de muchos juegos de este estilo, algo que en principio no tendría la más mínima importancia si no fuera porque puede llegar a ser frustrante y hasta cierto punto un autoengaño: no importa lo bien que juegues, lo mucho que te esfuerces o las mejoras que le acoples a tu robot, al final sabes que tus enemigos van a moverse mucho más rápido que tú y dispararán mucho más que tú, por lo que ya sabes que vas a perder desde el principio. ¿Merece la pena esforzarse? ¿Esto hace peor a UFO Robo Dangar?...Según se mire, en cualquier caso se trata de un juego que te hará disfrutar durante un rato. A mí me vale.

Lo mejor...

-Era un juego "de Mazinger" en una época en la que no había nada de Mazinger.

-Es frenético, rápido, divertido y muy potable para tener casi 35 años.

-Las variantes y las posibilidades de transformar tu robot.

Lo peor...

-No tiene final. Bueno, sí, que te matan y ya está.

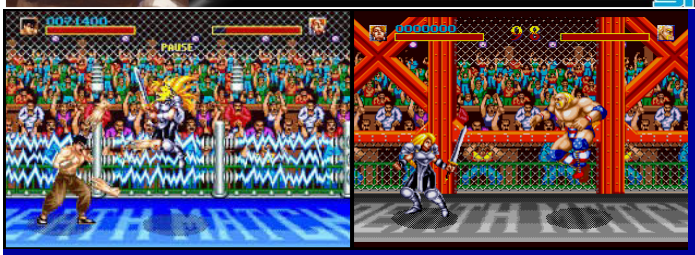
-Que no sepas aprovechar las ventajas que te dan las partes acoplables de tu robot.

-Gráficamente es un poco pobre, ha envejecido mal.

A principios de los 90 la mejor forma de garantizar que un juego de lucha tuviera éxito era convertirlo mediante una buena capa de chapa y pintura en un clon de Street Fighter II, estrategia ésta que se convirtió en una práctica habitual durante buena parte del resto de la década de los 90 y aún bien empezado el nuevo milenio, más o menos hasta la decadencia de los juegos de lucha en 2D. Las grandes compañías de videojuegos, SNK entre ellas, no eran ajenas a esta gran verdad, y es que si algo funciona, para qué arriesgarte en cambiarlo. Cuando Street Fighter II sacudió al mundo también estaba haciendo algo más de forma indirecta, y era fijar el estándar para todo aquello que vino después y que pretendiera estar a la altura. SNK, maestros de maestros y genios indiscutibles en este noble arte de crear máquinas recreativas absolutamente grandiosas, nos ofreció con World Heroes el primer capítulo de una nueva gran franquicia que arrancó con fuerza con esta entrega, en la que de nuevo asistimos a la concurrencia de un variado catálogo de peculiares luchadores que acuden (una vez más) para solucionar sus diferencias a base de palos y tratar de dilucidar quién es el más grande de todos dentro y fuera del ring. Si en Street Fighter II teníamos una selecta plantilla de luchadores procedentes de los rincones más recónditos del planeta, en World Heroes vamos un paso más allá y asistimos a la reunión de una serie de personajes sacados de diversas etapas de la historia y de diferentes países, lo que añade mayor complejidad y atractivo al roster de luchadores seleccionables. Hay de todo, desde artistas marciales a luchadores de wrestling, personajes históricos como Juana de Arco (con su armadura y todo) o Rasputín, pasando por alguna que otra referencia inevitable a los grandes iconos de su primo mayor, Street Fighter: Hanzo y Fuuma no dejan de ser los Ryu y Ken de Capcom pero con leves modificaciones. En realidad todo lo que hizo grandes a los personajes clásicos del referente a imitar está también aquí, pero de forma algo más sutil e imperceptible (ver recuadro lateral derecho). World Heroes es un juego al que en primer lugar hay que reconocerle su honestidad, ofrece justamente lo que promete, e incluso mejora en algunos apartados la receta original introduciendo algunos elementos innovadores y muy propios como la posibilidad de luchar en escenarios cercados por una valla eléctrica o rodeados de fuego. En todo lo demás se comporta como un clon aventajado.

El sutil arte de la imitación

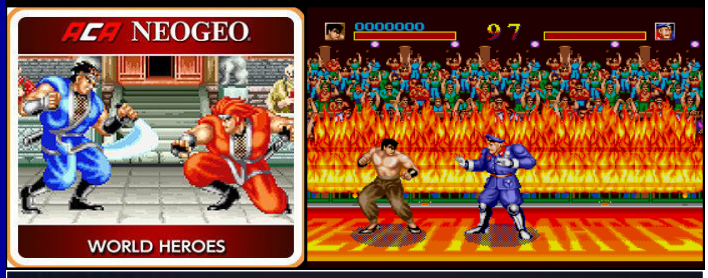
No es cosa tuya, es que las "coincidencias" y los parecidos razonables que se pueden detectar con facilidad entre los personajes de World Heroes y Street Fighter II cantan demasiado como para que pasen inadvertidas. Ahí tenemos a un luchador de wrestling que no tiene nada que envidiarle a Zangief, el malvado M. Bison que tantos quebraderos de cabeza nos dio en Street Fighter II tiene aquí su réplica en el diabólico comandante Broken (a su vez claramente inspirado en un personaje de Mazinger Z), y desde luego el parecido existente entre Ryu y Ken (de Street Fighter) y Hanzo y Fuuma (de World Heroes) canta demasiado.
¿Casualidad, inspiración, plagio…? Bueno, nada de eso y un poco de todo al mismo tiempo: Street Fighter II estaba en su apogeo y sus clones aparecían como setas en el bosque, cualquier juego de lucha decente debía parecerse a Street Fighter si pretendía aspirar a arrebatarle su indiscutible trono.



Es, pese a ser un calco de Street Fighter que obedece a rajatabla el guión prefijado, un juego con alma. Tiene encanto, es divertido, sencillo y adictivo, cualidades muy comunes entre los juegos de SNK y NEO GEO, es cierto, pero especialmente perceptibles en este gran juego que puede sorprenderte y suponerte una gran alternativa a las vacas sagradas del género. Destacan por encima de todo sus gráficos artesanales propios del buen hacer en este sentido de sus creadores, llevando la animación de sus coloridos sprites a un nuevo nivel de grandeza, lo que en ocasiones te hará creer que estás viendo una película de dibujos animados más que estar dentro de un videojuego en el que tú controlas al personaje protagonista. Su jugabilidad es excelente, no esperes alardes ni prodigios técnicos ni complicadísimos combos de treinta golpes y ocho botones, aquí todo funciona a base de dos botones (puñetazo y patada) y otro para saltar, y la verdad es que no hacía falta absolutamente nada más para resultar divertido y accesible.
Si ya estás cansado de Street Fighter II y todavía te queda por probar alguno de sus cientos de clones (más o menos bien disimulados), World Heroes puede ser tu mejor alternativa. Después de todo no te costará demasiado hacerte con los controles y su sistema de juego, todo se juega prácticamente igual y resulta igualmente sólido y contundente. Dale una oportunidad y no te decepcionará, es un discípulo aventajado y el mejor de su clase. Por algo será que tuvo varias secuelas, cada una de ellas superando al anterior. Un imprescindible.

Un roster lleno de invitados famosos

El plantel de luchadores de World Heroes no solo está compuesto por personajes que imitan de forma más o menos descarada a Street Fighter, hay de todo. Y todo lleno de referencias y guiños a otros personajes reales o de ficción, desde el mítico y legendario Bruce Lee al inmortal Hulk Hogan (el héroe de la lucha libre), pasando por Rasputín (a este ni le han cambiado el nombre) o el villano Broken, una clara hibridación entre M. Bison de Street Fighter II y el malvado Conde Broken de la serie de Mazinger Z. Ni la mismísima Juana De Arco se libró de estar aquí. En este sentido, el roster de World Heroes cumple perfectamente con lo que sugiere en su título: una auténtica selección de héroes y heroínas sacados de varias épocas de la Historia con la única finalidad de comprobar quién fue el mejor luchador de todos los tiempos.



Lo mejor...

-A pesar de ser un clon bien amaestrado de Street Fighter, es muy capaz de sorprenderte gratamente.

-El carisma de sus ocho personajes seleccionables.

-SNK en estado de gracia. ¿Hace falta decir más?...

-Los combates a muerte "Death Match" con vallas electrificadas y rodeados de fuego.

Lo peor...

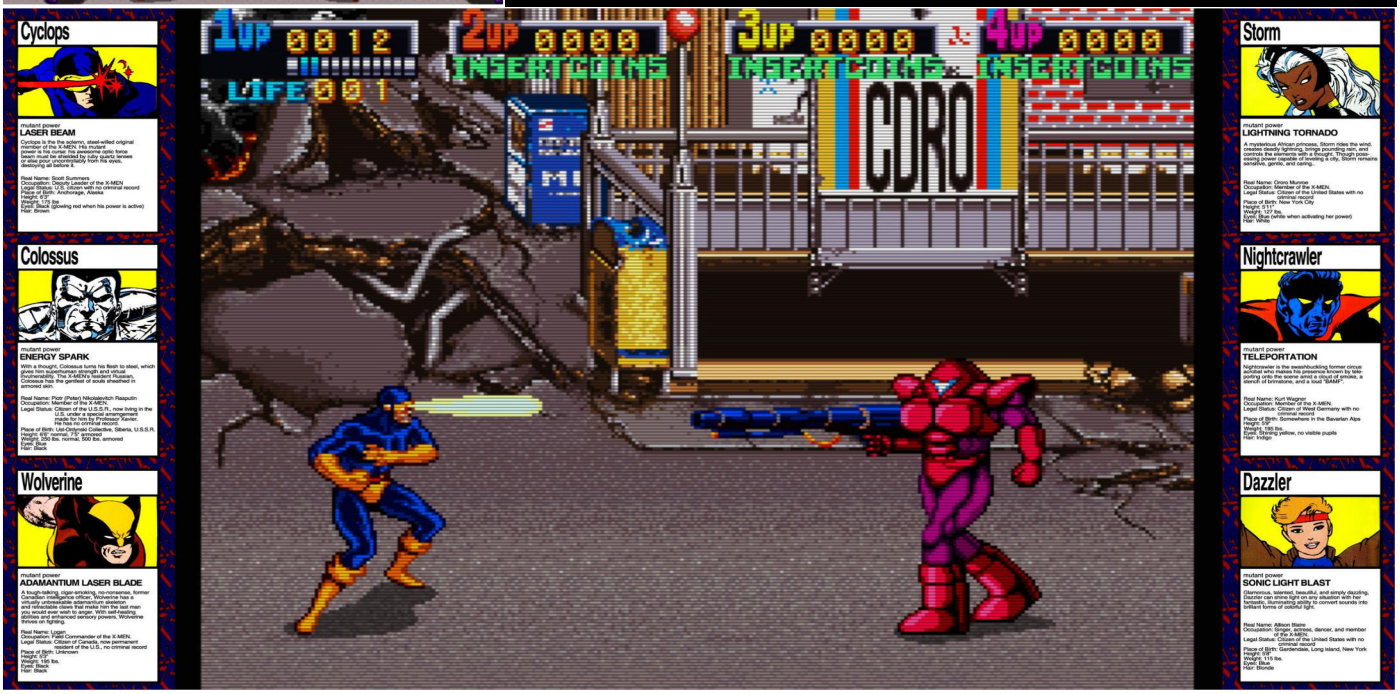
-Lo dicho: no deja de ser una (buena) copia de Street Fighter II

-Ocho personajes son muy pocos, queremos más.

-No tuvo (y sigue sin tener) el reconocimiento que verdaderamente merece.

-Ha envejecido regular nada más. Se le notan los años.

En este mismo número hemos hablado de un clásico arcade para cuatro jugadores, Teenage Mutant Ninja Turtles, también de Konami. ¿Recuerdas cuando decíamos que al rebufo de su éxito salieron varios juegos que imitaron su estilo y sus mecánicas?...Bien, pues este es uno de ellos, y sin duda uno de los que lo hicieron muy bien. No fue el único, por supuesto, y es que después de todo la idea de meter en un mismo juego a varios amigos que disfruten de una partida cooperativa (a veces acababa siendo competitiva, más que cooperativa, pero esta es otra historia) ofrecía muchas posibilidades, y bien aprovechado se trataba de un recurso con enorme potencial para atraer a un público predispuesto a dejarse el dinero con algunos de sus personajes y franquicias favoritas. A principios de los 90, Marvel (todavía muy lejos de gozar de la salud financiera de hoy en día) atravesaba una racha un tanto regular en cuanto a la calidad de sus cómics (un mal endémico de la industria del noveno arte en general por aquellos días), pero siempre hubo notables excepciones que mantenían el barco a flote, siendo una de ellas la franquicia de los mutantes por excelencia, los X-Men, que de la mano de Jim Lee experimentaron un pico de popularidad exacerbado durante la primera mitad de los 90. Fruto de ese gran momento que los X-Men vivían tanto en el cómic como en la TV (su serie de animación pegaba fuerte por aquel entonces) y del oportunismo de Konami, siempre atenta a los gustos del gran público como ya demostró al hacerse en 1989 con los derechos de las Tortugas Ninja, tenemos hoy aquí este gran arcade que hizo historia y ha brillado durante el paso de los años con luz propia, y es que si decimos que es un gran arcade lo hacemos en el más amplio sentido de la palabra: su tremendo mueble arcade para 6 jugadores simultáneos lo convertían en toda una rareza extravagante y llamativa en cualquier salón de recreativas de la época. A día de hoy continúa constituyendo una bizarrada que levanta pasiones entre los coleccionistas y los entusiastas tanto de los X-Men y los cómics de super héroes en general como del género arcade en particular, y es que no es para menos: si Konami se llevó el gato al agua con su genial arcade de las Tortugas Ninja para 4 jugadores a la vez, con X-Men se liaron la manta a la cabeza y se dijeron: "¿Y por qué no hacerlo con 6 a la vez?"...Dicho y hecho.



X-Men de Jim Lee:
El origen de una leyenda

El aspecto que lucen los X-Men en este espectacular arcade de Konami está directamente sacado de los cómics dibujados por el genial Jim Lee durante los primeros años de la década de los 90, de lo poco salvable y realmente bueno que produjo Marvel durante esa época aciaga. El éxito del cómic fue tan desbordante que, aparte de ostentar el record de ser el número 1 más vendido de la historia (sin duda con ayuda de los especuladores, que se hicieron con varios ejemplares para luego revenderlos), se hizo una serie de animación que tuvo su fiel reflejo en este arcade.

Del cómic a los videojuegos

No se puede entender el tremendo impacto de los mutantes del Profesor Xavier en el mundo de los videojuegos y su enorme trascendencia a posteriori sin este arcade de Konami. Aquí empezó todo, y fue gracias al éxito de este juego que se pudo comprobar el tremendo potencial de estos personajes para trasladar sus aventuras al terreno del entretenimiento electrónico. Sin el gran éxito del arcade de Konami, la aparición años después de los X-Men en multitud de títulos tanto arcade como domésticos no hubiera sido posible. X-Men: Children of the Atom, Street Fighter VS X-Men o X-Men Mutant Academy fueron tan solo algunos de la larga lista de juegos protagonizados por Lobezno, Cíclope y compañía en rápida sucesión durante algo más de una década. Actualmente, y debido a problemas de licencias cinematográficas los X-Men han caído en un limbo del que no parece fácil sacarles: en algunos juegos licenciados por Marvel en tiempos recientes no hay ni rastro de los mutantes, como es el caso de la última entrega de la serie Marvel VS Capcom . En cualquier caso ya nadie duda de su posición entre los grandes del videojuego...

El espectáculo que X-Men ofrece solo puede calificarse como superlativo: hasta 6 super héroes mutantes combatiendo en pantalla codo con codo, desplegando todas sus técnicas de combate y sus habilidades mutantes más características. Había, por supuesto, varias versiones del mueble original: con 2 mandos, con 4 y hasta con 6 en su mejor y más grande versión, aquella que ocupaba las miradas y captaba la atención de todo el mundo en las salas recreativas. Hay que reconocer que jugar tanta gente a la vez en el mismo mueble se hacía un pelín incómodo, pero la verdad es que llegar a juntar a 6 personas a la vez no era lo más normal. Lo bueno de X-Men de Konami es que la dificultad y la cantidad de enemigos que aparecen en pantalla varía y se ajusta en función del número de personajes que compiten en cada partida. Si decides jugar en solitario (en cuyo caso lo más seguro es que te decidieras a jugar con Lobezno, era y sigue siendo el favorito de las masas) el juego se adapta al reto suficiente y necesario para un solo jugador, y mientras que los combates contra los villanos mutantes jefes de final de fase siguen siendo un auténtico dolor de muelas, lo cierto es que por regla general el número de enemigos en pantalla se reduce considerablemente (en caso contrario un solo jugador no tendría ni la más mínima posibilidad). Curiosamente, cuando hasta 6 jugadores simultáneos deciden incorporarse a la aventura en este fabuloso beat'em up, no hay ni rastro de ralentizaciones ni caídas en el frame rate, lo que teniendo en cuenta que se trata de una placa programada en 1992 tiene bastante mérito. Los fans de los cómics lo disfrutarán por partida doble, ya que el peculiar universo de estos carismáticos personajes está aquí perfectamente recreado hasta el más mínimo detalle, es como un cómic que cobra vida ante tus ojos, desplegando todo su asombroso colorido y dinamismo. En cualquier caso, el resto de jugadores se encontrarán igualmente con una aventura de las de "yo contra el barrio" de las que ya no se hacen, con un regusto muy retro que se ha convertido en una especie protegida y en serio peligro de extinción en estos tiempos que corren. X-Men es, ante todo, una reliquia de los buenos viejos tiempos en los que para disfrutar como un enano tan solo hacían falta tus ganas de repartir palos, varias monedas en el bolsillo y (tal vez) la ayuda de algún amigo.

Lo mejor...

-El arrollador carisma de La Patrulla X y sus personajes secundarios.

-Jugar con Lobezno: es el mejor en su oficio.

-Jugarlo en compañía de varios amigos era algo espectacular, ya no se hacen maravillas así.

-Si te gustan los comics de Marvel lo disfrutarás el triple...

Lo peor...

-Que no te gusten los superhéroes. En ese caso pierde un poco…

-Que nunca pudieras jugarlo en su versión para 6 jugadores.

-Se echan en falta algunos personajes importantes de los tebeos.

-Como todo beat'em up puede llegar a ser un poco repetitivo.

Y en el próximo número...
Knights of the Round
DRAGON BALL Z
THE PUNISHER
JOE & MAC
PONG
PRESS START TO PLAY
PONG
SPACE INVADERS
TAITO
TAITRONICS
...¡Y muchos más!

ARCADES RETROAL
fabricación y venta de máquinas arcades
MISSILE COMMAND
ATARI
ARCADES RETROAL
7%
Descuento en tu nueva arcade exclusivo para lectores ARCADE CLASSICS MAGAZINE usando el cupón ACM2019
Disponemos de todo lo que necesitas para tu arcade
visitanos en www.arcades-retroal.com